MangaZone

漫画ゾーン

BERSERKER

875 Pts.

Especial Cowboy Bebop

sumario

·»making of bebop» 3
cómo se hizo Cowboy Bebop

·personajes 5
spike 6
faye 8
jet 10
ed 12
ein 14
vicious 16
julia 18
heavy metal queen 18
los bonnaro 19
alissa 19
asivov y esposa 20
glenn 20
abdul 21

·la serie de TV. capítulos 22

·tecnología, naves y otros mundos 36
tecnología 37
naves 40
mundos 42

·música 44

·el manga 46

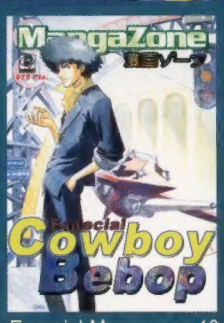
·dobladores 48
las voces de Cowboy Bebop

·opening y ending 50

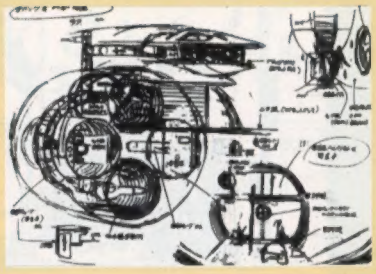
Edita Berserker S.L.
ISBN: 84-95459-15-9

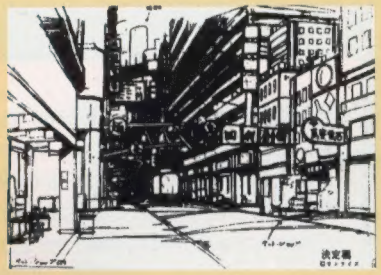
©1998 Sunrise. Todos los derechos reservados.
℗1999 SelectaVision S.L./ Dynamic Iberia
empresa asociada: Dynamic Planning Japón

Grafismo y tratamiento de imágenes:
Sergio Almagro, Pedro Almagro
Maquetación y corrección:
Ricardo González
Textos:
Daniel García, Carlos B. García, Rufino Acosta



Especial Mangazone 10
«Cowboy Bebop»
Abril 2000
Edita Berserker S.L.
C/Almudaina nº21 bajo M5
Valencia



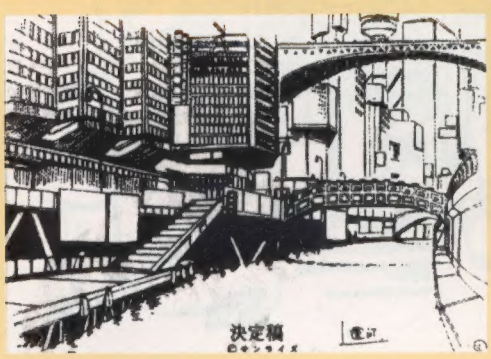


«MAKING OF BEBOP»

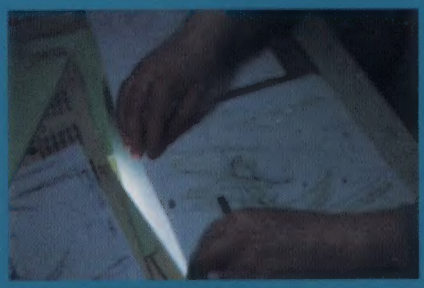
CÓMO SE HIZO COWBOY BEBOP

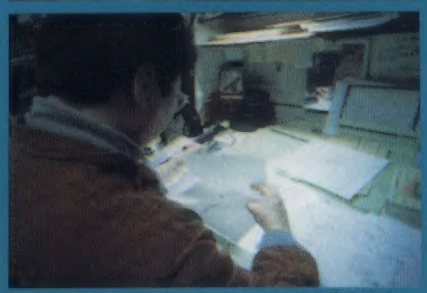
Todo empezó con una genial idea en una época bastante difícil....

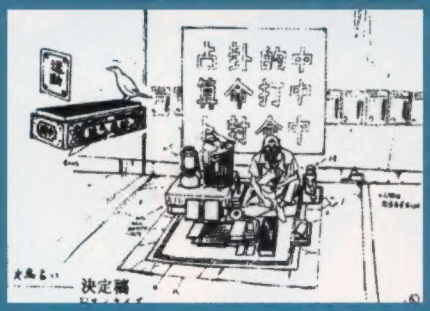
Cowboy Bebop es sin duda una de las series de culto de finales de los noventa, un regreso a las cosas bien hechas cuando sin duda la animación japonesa está atravesando una de sus peores crisis: el enfoque principalmente comercial de todas sus series. En este oscuro presente que se nos plantea, Cowboy Bebop ha sido sin duda un soplo de aire fresco, no tanto por su originalidad sino por las ganas que se han puesto al hacerla, el planteamiento adulto de su guión y una dirección impecable, que muestra que una serie puede ser, hoy en día, mucho más que un simple espectáculo visual. Pero el camino que Cowboy Bebop ha tenido que superar no ha sido ni remotamente fácil, y un enorme conjunto de circunstancias hicieron que solo un milagro haya permitido que finalmente se realizara, y que lo haya hecho en estas condiciones.

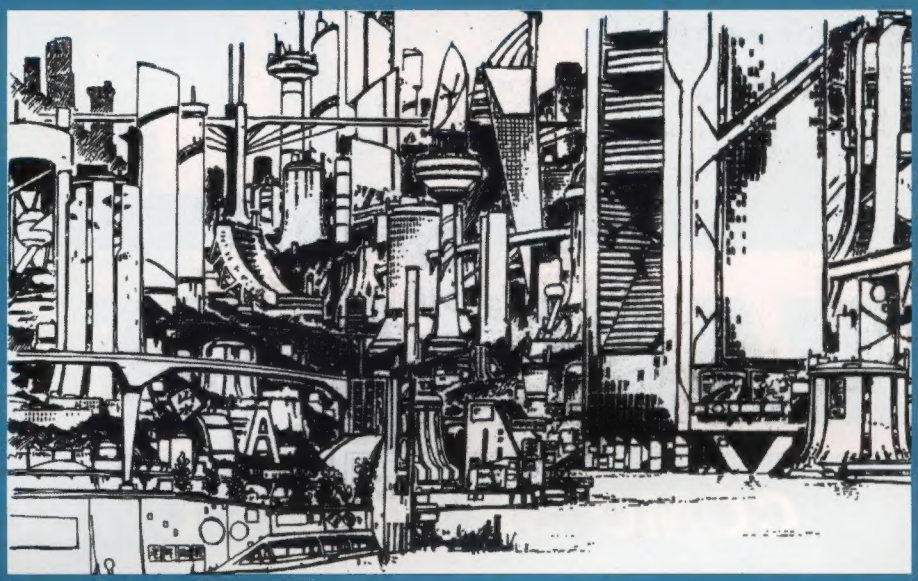


La historia de Cowboy Bebop empezó cuando a finales de 1997 Sinichiro Watanabe, director de la serie, propuso a la cadena japonesa con mayor audiencia televisiva, la TV Tokyo desarrollar los ventiséis episodios de la serie. La calidad de la serie era obvia, por lo que Sinichiro esperaba venderla sin problemas a una cadena propensa a emitir anime como lo era la TV Tokyo, especialmente en un momento en el que las series con guión adulto estaban teniendo una buena acogida. Las circunstancias, no obstante, se rodearon para que lo que debería haber sido un camino de rosas se complicase bastante. Por desgracia, unos meses antes unos estudiantes japoneses asesinaron a su profesor influidos por la moda que impuso una serie de llevar cuchillos encima. Como en todas partes, las asociaciones de padres criticaron duramente la violencia televisiva en series para niños, y el tema aun estaba muy presente en la cabeza de los ejecutivos de la cadena. Pero por si no bastase con el asesinato, en Diciembre se produciría el caso generalizado de epilepsia causado por Pokémon haciendo que, durante unos meses,



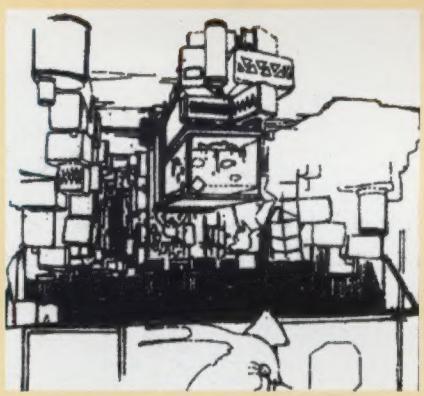


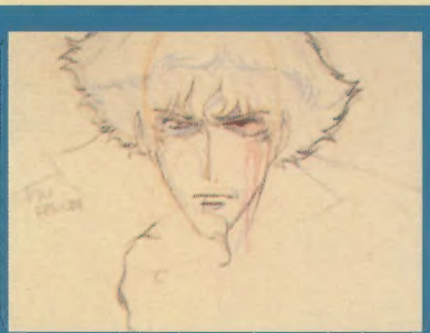




las series de animación fuesen muy mal vistas por los japoneses, los mismos meses en el que los productores de la TV Tokyo debían decidir el destino de Cowboy Bebop. Al comprobar que la serie tenía situaciones altamente violentas y con contenidos explícitamente sexuales (y es que sólo hace falta ver a Faye) decidieron en un principio que no podría emitirse, pero empujados por su la calidad, decidieron emitirla siempre que se siguiesen al pie de la letra sus condiciones. Y estas no eran pocas ni blandas, desde luego: para empezar solo doce de los ventiséis episodios pasaban por la censura, ya que el resto eran demasiado oscuros y trágicos para ser emitidos, e incluso esos doce que se emitieron lo harían con cortes en su metraje de escenas violentas. Imaginaos como se puede quedar una trama planteada para 520 minutos reduciéndose a menos de 240, por lo que no era de extrañar si la serie tuvo muchas incongruencias, ya que algunas situaciones venían referidas claramente a momentos que transcurrían en los episodios no emitidos. Incluso el final no pasó por la censura, por lo que se hizo un episodio especial, una especie de final alternativo muy feliz que se emitió en lugar del auténtico final de la serie. Y, por sorprendente que parezca, a pesar de todas estas trabas, Cowboy Bebop cautivó al público por su calidad, y una legión de seguidores más que pedir, exigía tener la posibilidad de ver la serie íntegra. Sunrise, aprovechando el bombazo, decidió editar la serie directamente para vídeo, pero no tardaría mucho antes de que la cadena de satélite WOWOW le propusiera la emisión integra de Cowboy Bebop, con sus 26 episodios completos y con el final original que debió emitirse. Ahora, una de las mejores series de animación japonesa de los últimos años ya está finalmente en España, y editada de manera íntegra y sin censura. Disfrutadla. Merece la pena.

Darkmind





PERSONAJES

SPIKE SPIEGEL

NOMBRE: SPIKE SPIEGEL
SEXO: MASCULINO
EDAD: 27
CUMPLEAÑOS: 26 JUNIO
LUGAR DE NACIMIENTO: MARTE
TIPO DE SANGRE: O
OCUPACIÓN: CAZARECOMPENSAS
DOBLADOR: KOUICHI YAMADERA

En Cowboy Bebop Spike Spiegel es el protagonista, y uno de los personajes más carismáticos de la serie. Spike es uno de los mejores cazarrecompensas de todo el sistema solar a pesar de su aspecto desgarbado e inútil. Viaja en la Bebop emborrachándose y comportándose como un auténtico vago que deja las labores de la "casa" a su amigo Jet. No obstante, a la hora de entrar en acción y de perseguir a un criminal, cambia completamente convirtiéndose en una auténtica bestia de combate. A pesar de disparar con una precisión excelente, su especialidad es, sin duda, la lucha cuerpo a cuerpo, en lo que es un maestro incomparable. Su estilo de lucha es el Jeet Kune Do, que utiliza siguiendo el modelo de su héroe mas admirado, Bruce Lee. Su nave es la Swordfish II, el mejor caza de combate de todos los personajes de la serie.

La historia de Spike está llena de desgracias personales. Spike era uno de los tenientes de los Dragones Rojos, una de las mafias chinas más poderosas de la galaxia. Alli fue donde conoció a Vicious, otro de los miembros de la tríada con el que entabló amistad (o eso pensaba él). También conoció a Julia, la novia de Vicious, de la cual se enamoró perdidamente. Vicious, cuando quiso quitar a Spike de su camino, le ordenó a Julia que le matase, pero ésta también se había enamorado perdidamente de Spike. Tras una encerrona, Spike quedó moribundo, y los Dragones le dieron por muerto. No obstante pudo sobrevivir gracias a que fue reconstruido genéticamente, y muchas partes de su cuerpo fueron sustituidas por partes biomecánicas. Tratando de apartarse de todo aquello, pero intentando descubrir dónde estaba Julia, se asoció a Jet para colaborar como cazarrecompensas tres años antes de que empezase la serie.

Físicamente, es un tipo guapo, pero algo desgabado. Casi todo el mundo, la primera vez que lo ve, encuentra enseguida cierto parecido con Lupin III, de Monkey Punch, y es que hay que reconocer que las semblanzas son muchas. Spike

es sin duda un protagonista carismático, lleno de un no sé qué que hace que te encariñes con él en cuanto lo ves actuar.

Es el personaje más importante de la serie, y el desarrollo y la conclusión de la serie siempre estarán en torno a él. Odia tres cosas: las mujeres, los perros y los niños. Y por desgracia, en la nave tiene de los tres.

relaciones con otros personajes

VICIOUS

Vicious es el némesis de Spike, la única persona que rivaliza con él (salvo el padre de Ed) y la única persona a la que Spike desea ver realmente muerto. La amistad que antaño les unió hace mucho que murió, y puede que la única razón por la que Spike siga vivo es ver algun día a Vicious muerto a sus pies.

FAYE

La relación que establece con Faye es de lo más curioso. Desde el principio Spike se siente atraído físicamente hacia Faye (como cualquiera, vamos), pero conforme la va conociendo se siente cada vez más atraido a ella por otros aspectos (cosa que jamás admitiria abiertamente, pero que siente al fin y al cabo). Pero una gran losa sigue pesando sobre él, el recuerdo y las malas experiencias con Julia, lo que hará finalmente que Spike pase un poco de todo y prefieran olvidarse del sexo opuesto, que para él solo le dan problemas.

JET

Jet es lo más parecido que Spike tiene de compañero y amigo, a pesar de que Spike trata siempre de aparentar que le importa un comino. En el fondo, Spike aprecia muchísimo a Jet, y hará lo que haga falta por ayudar a la única amistad en la que puede confiar realmente (aunque de nuevo, eso de admitirlo...).

ED

Es una niña, y Spike siempre advierte que odia a los niños, aunque en el fondo, como sentimentaloide que es, se encariña pronto con ella. No se relacionan demasiado, pero en el fondo se llevan bien.

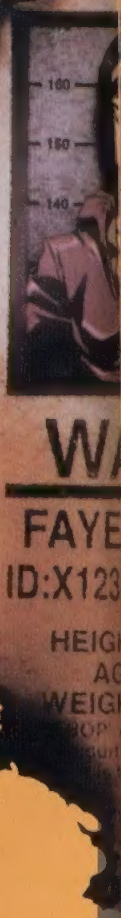
EIN

Spike, que también dice odiar a los perros, también siente cierto cariño hacia el animal, que se hace de querer fácilmente. Lo considera una mascota muy inteligente, y en comparación con cómo lo martirizan otros de la serie, Spike trata a Ein muy bien.

FAYE VALENTINE

NOMBRE: FAYE VALENTINE
SEXO: FEMENINO
EDAD: 23
CUMPLEAÑOS: 14 DE AGOSTO
LUGAR DE NACIMIENTO: DESCONOCIDO
TIPO DE SANGRE: B
OCUPACIÓN: PASAR EL RATO
DOBLADOR: MEGUMI HAYASHIBARA.

Si Spike es el protagonista masculino de Cowboy Bebop, Faye es lo que llamaríamos la "heroína", aunque esta palabra entra con dificultades dentro de su perfil. Faye Valantine es una preciosa mujer con un cuerpo escultural que ya quisieran para sí las mejores modelos, con una cara preciosa capaz de hacer que los hombres se derritan por ella y unos ojos profundos que muestran que es mucho más que una tía buena. Junto con Spike, Faye es el personaje más carismático de la serie, y a lo largo de toda ella nos da sobradas muestras del por qué. Faye aparece por primera vez en el tercer episodio de la serie, en el que muestra que es una excelente jugadora capaz de aceptar las más altas apuestas con frialdad, aunque no la suficiente como para enfrentarse al comportamiento de Spike. Tras unos primeros momentos de "malentendidos", acaba formando parte del grupo en el siguiente episodio, aunque sin invitación ni nada que se le parezca. Podríamos simplemente decir que se acopla donde puede, y una vez que va pasando el tiempo parece simplemente que siempre ha estado allí. Faye se comporta siempre como si supiera qué hacer y donde ir, y nunca pregunta o reflexiona demasiado sobre las repercusiones de sus acciones. Trata siempre de vivir la vida con toda comodidad, y aprovecha cualquier cosa que se ponga a su alcance para disfrutar aun más. Su mayor pasión es el juego, y las trampas su principal especialidad. ¿Pero qué digo?...corrección, el dinero es su mayor pasión, y el juego una de las muchas cosas que usará para conseguirlo. Al contrario que otras "heroínas" Faye no es, en absoluto, una chica desvalida o dependiente de la ayuda de otros, sino una mujer de armas tomar capaz de tomar las decisiones adecuadas en los momentos más difíciles y dramáticos. Si Faye no hubiera reaccionado rápidamente en "La balada de los ángeles caídos", Spike estaría probablemente muerto, ya que Jet no hubiera llegado a tiempo de ayudarle. Faye nunca habla demasiado sobre ella o sobre su pasado (salvo con los animales, lo que le costará una desagradable sorpresa) pero, por sorprendente que parezca, Faye no pertenece realmente a esa época, sino que fue congelada criogénicamente hasta que se encontrase una forma de salvarle la vida. Por desgracia, Faye perdió completamente la memoria y no era capaz de recordar ni siquiera su nombre. Aunque no se lo dice a nadie, uno de sus mayores deseos es descubrir quién es realmente, cosa que realizará parcialmente antes de concluir la serie (tras tener unos problemas en un



episodio anterior con formatos de vídeo ^_^).

A pesar de todo, en el fondo, Faye es una muchacha con un gran corazón, capaz de hacer cosas estúpidas por las personas a las que quiere, como le ocurre con la gente del Bebop. Incluso cundo huye, lo hace como dice Glen porque se encariñó con ellos, y prefería escapar en lugar de sentirse vulnerable por sus sentimientos. Especialmente, los que empieza a sentir hacia Spike...

Nota especial merece el doblaje de Megumi "estoy en todas partes" Hayasibara, que realiza una labor impecable en el personaje, aunque hay que reconocer que el doblaje español es tan bueno, o puede que mejor, que el propio japonés.

relaciones con otros personajes

SPIKE

Como cabía esperar, Faye se pasa el día discutiendo con Spike, pero en su interior empieza a sentir algo que nunca había sentido hacia nadie nunca. Poco a poco, Faye empieza a enamorarse perdidamente de él, a pesar (o quizás por causa) de que Spike siempre la está sacando de quicio. Por desgracia, este sentimiento no será completamente correspondido, y la historia de la pareja no acabará tan bien como cabía esperar al principio.

JET

Estos dos se pelean contínuamente como el perro y el gato, y se tiran los tiestos a la cabeza en cuanto tienen la más mínima oportunidad. De hecho, Faye menciona que el hecho de que Jet haya sido policía es una de las cosas que hace que su relación sea más tirante, dado que ella es una estafadora. De hecho, ya que Spike le descubre siempre los trucos, Jet es el que sufre contínuamente las trampas de Faye, y ha llegado incluso a perder hasta los calzones (literalmente). En el fondo, Faye aprecia a Jet, pero como es costumbre en la nave, jamas lo admitirá.

ED

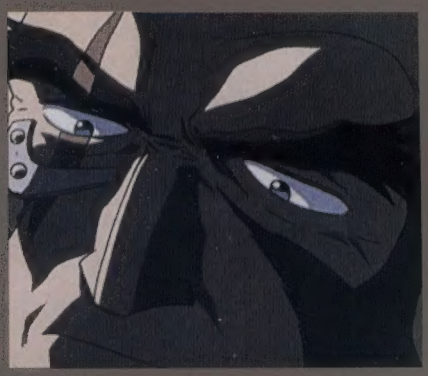
Faye trata más o menos bien a Ed, o al menos según la media de comportamiento que tiene con el resto de los personajes. La considera una especie de mezcla entre pupila y sierva, y ciertamente se siente internamente orgullosa de que alguien la admire tanto como para seguirla e imitarla (aunque a veces el sentimiento se convierte en aburrimiento).

EIN

Cariño le toma al perro, desde luego, pero también es al que más martiriza de todos los otros miembros de la Bebop (aunque algunos dirían que es Jet). Es al único al que le confiesa sus secretos (obviamente, porque no puede contárselos a nadie más), y le divierte el animal por su nobleza, ya que le recuerda a un viejo amigo con el que se encariñó especialmente.

JET BLACK

NOMBRE: JET BLACK
SEXO: MASCULINO
EDAD: 36
CUMPLEAÑOS: 3 DICIEMBRE
LUGAR DE NACIMIENTO: GANYMEDES
TIPO DE SANGRE: A
OCUPACIÓN: CAZARECOMPENSAS
DOBLADOR: UNSHOU ISHIZUKA



Jet es el mejor amigo de Spike, y viaja con éste desde que le salvara el pellejo hace tiempo. A pesar de ser extramadamente competente como cazarrecompensas, su especialidad es hacer el trabajo casero para Spike, como si se tratase de su chacha. Se enfada muy a menudo con Spike, pero a pesar de todo es su amigo y siempre esta allí para sacarlo de cualquier problema. Tiene un brazo y un ojo biónicos, aunque desde luego no parece que sea ningún inconveniente para él. Su nave es la Hammerhead, aunque como Spike siempre se encarga del trabajo sucio, no suele usarla mucho.
Jet es el único amigo que tiene realmente Spike, y viajan juntos en la Bebop desde que acordaron convertirse en cazarecompensas. Al igual que Spike, tiene un pasado que prefiere olvidar por lo que disfruta de la vida que ha elegido. Al parecer fue un gran agente de policía en Ganymedes, conocido en todo el planeta hasta que

perdió el brazo y se hirió en el ojo persiguiendo a un criminal. Lo que Jet no sabe y descubrirá a lo largo de la serie es que no fueron los compañeros del criminal quienes le dispararon, sino que fue traicionado por su propio compañero para encubrirse. Para colmo, su novia, de la que estaba perdidamente enamorado, tuvo que dejarle a causa de su comportamiento dominante, una pérdida que Jet, romántico incurable, nunca pudo superar completamente. Vamos, todo un personaje desgraciado sobre el que se cierne contínuamente la mala suerte.

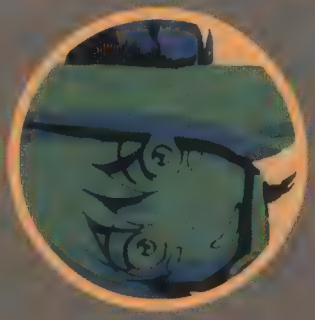
relaciones con otros personajes

SPIKE

Jet es su mejor amigo, y hará cualquier cosa por Spike, pero es muy común que pierda la paciencia ante el comportamiento de éste. Siendo como es Jet, no entiende la manera de vivir de Spike, y en más de una ocasión ha jurado que va a abandonarlo y olvidarse de él para siempre, aunque se le pasa a los cinco minutos en cuanto Spike tiene algún problema.

FAYE

Jet y Faye son como el perro y el gato, no pueden soportarse en absoluto. Los dos están siempre discutiendo por la más mínima causa, y Jet la manda al cuerno cada vez que puede. Pero en el fondo, al contrario de lo que aparenta, Jet le ha tomado un enorme cariño a Faye, y la ha admitido como una más del equipo, puede que incluso sintiéndose atraído por ella (aunque jamás se atrevería a admitirlo).



ED

Como sabemos, lo que Jet piensa realmente y lo que dice son cosas completamente distintas. A pesar de que no la presta mucha atención a la chica y no parece preocuparse por ella, la cuida de una manera casi fraternal, tratando de que se sienta bien con ellos siempre que puede.

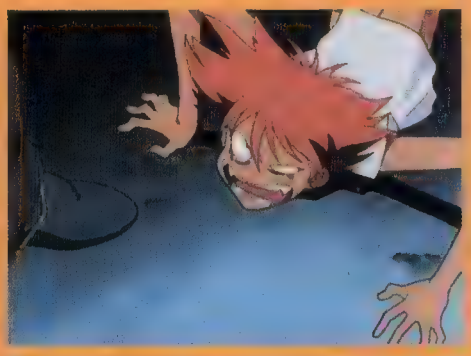
EIN

Hombre, a ese sí que le muestra algún cariño de vez en cuando, y más de una vez le hemos visto preparando comida exclusivamente para el animal. Probablemente, por el hecho de ser un perro, Jet se muestra más cómodo ante el animal.

A pesar de ser excepcionalmente competente como cazarrecompensas, suele dejarle casi todo el trabajo sucio a Spike, y ridículamente queda relegado muchas veces a ser la chacha de la nave, arreglar los desperfectos y preparar la comida. No obstante, las pocas veces que le vemos en acción, demuestra ser excepcionalmente competente, con ideas y ocurrencias propias del mejor profesional. Aunque no llega al nivel ni de Spike ni de Vicious, es un hueso duro de roer que no es bueno enfadar. Su apodo de cuando era policía es "El perro negro que nunca suelta a su presa", lo que puede verse a lo largo de la serie en un par de episodios.

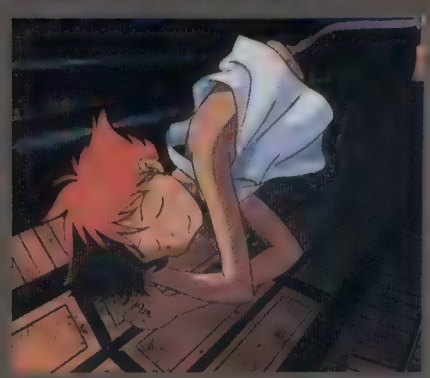
Físicamente no es precisamente guapo, y como ya está un poco entrado en años, ha perdido pelo quedándose casi completamente calvo. Por la herida que sufrió tiene un brazo cibernético y unos implantes oculares en el ojo derecho. Es el más corpulento de los peronajes de Cowboy, y al lado de Spike casi mide el doble de hombros.

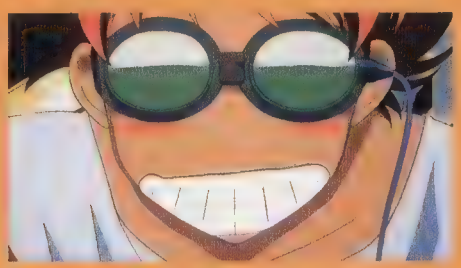
Bromas aparte, y a pesar de su apariencia de ogro, Jet es sin duda el trozo de pan más grande de todos los de la nave, el personaje más bueno de todos los de la serie, que se preocupa por todos los que les rodean e intenta ayudarles en todo momento. Mucho mas carismático de lo que su aspecto parece mostrar.



ED

NOMBRE: EDWARD WONG HAU PEPELU TIVRUSKY IV
SEXO: FEMENINO
EDAD: 13
CUMPLEAÑOS: DESCONOCIDO
LUGAR DE NACIMIENTO: TIERRA
TIPO DE SANGRE: AB
OCUPACIÓN: HACKER
DOBLADOR: ADULTADA





A pesar de parecer un chico, Edward es una niña de apenas trece años que ha tenido el dudoso honor de ser la última en formar parte de ese hatajo de descerebrados que forman la tripulación de la Bebop. La mayor afición de Ed son los ordenadores, en los que es una experta incomparable y hacker de profesión. Ed vivía en la Tierra completamente sola, conectándose a la red en todo momento. En la Red es conocida bajo el sobrenombre de Radical Ed, uno de los hakers mas peligrosos y buscados de toda la galaxia, especialmente por su condenada costumbre de introducirse en los sistemas más importartes y piratearlos. Desde el principio, siguió las aventuras de la gente del Bebop, y cuando estos tuvieron que encargarse de un trabajito en la madre Tierra les ayudó. Consiguió formar parte de ella gracias a un vil chantaje, ya que se había hecho con el control de la la Bebop y amenazaba con estrellar la nave si no la llevaban con ellos. Resignados, decidieron aceptarla en la tripulación para evitar un mal mayor, pero pronto se hizo una más del grupo, que, más que compartir una nave, simplemente pululan por los mismos lugares.

Ed es extremadamente inteligente, capaz de compararse a las mentes más brillantes de la galaxia, capacidad únicamente comparable a su extravagancia y su casi demente manera de ver la vida. Ella se define a sí misma como una muchacha bohemia, una manera tan

buena como cualquier otra para no decir simplemente que es una excéntrica de cuidado.Para Ed todo es un juego divertido, algo que aprovechar para pasar un buen rato y poco más. Lo mira todo desde los ojos de una niña que nunca lo ha pasado demasiado mal, y se divierte porque no conoce ninguna otra manera de

interpretar su vida. Físicamente es bonita, pero viste y se comporta de un manera que casi todo el mundo la confunde con un chico, y dado que apenas tiene trece años, no es demasiado difícil de entender que aún no se haya desarrollado demasiado.

relaciones con otros personajes

SPIKE

Con Spike se lleva como con practicamente todo el mundo, pulula a su alrededor sin prestarle mucha atención ni escucharle demasiado, y mas teniendo en cuenta que éste tampoco es muy propenso a hablar. Bueno se conocen, y Spike le cae bien a Ed, no mucho mas se puede decir de estos dos.

JET

Ed aprecia a Jet tanto como al que mas, pero desde su particular modo de ver el mundo, por supuesto. No se relaciona excesivamente con él, pero siempre está atenta a lo que le pide tratando de ser de tanta utilidad (y divertirse) como sea posible.

FAYE

Con Faye sí se lleva lo que se dice bien, ya que la toma como una especie de modelo a seguir, el ideal de mujer hermosa en el que algún día le gustaría convertirse. Normalmente, es el personaje con el pasa mas tiempo, preguntándole todo tipo de cosas para parecerse mas a ella.

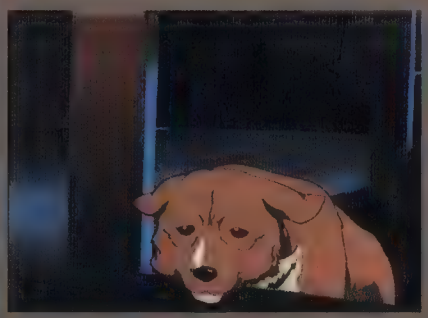
EIN

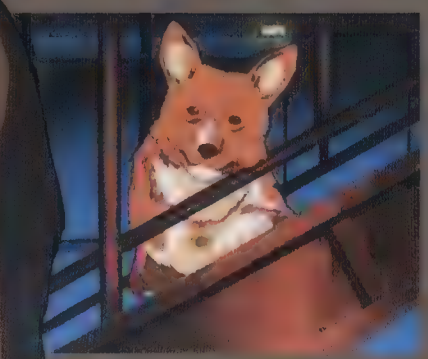
Lo que hay entre estos dos es amor mutuo. Ein adora a su perrito, y está siempre apretujándolo, abrazándolo e incluso utilizándolo como almohada. Ed lo adora, y piensa que es un perrito muy inteligente, la mascota soñada que cualquier niño o niña soñaría tener.

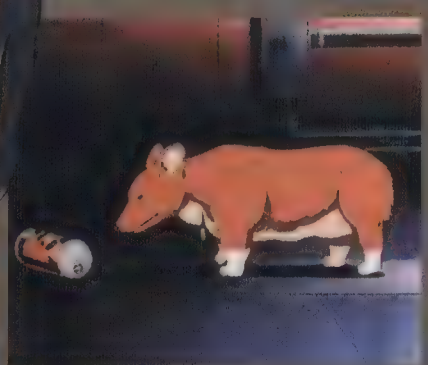
EIN

NOMBRE: EIN
ESPECIE: WELSH CORGI
LUGAR DE NACIMIENTO: DESCONOCIDO
PESO: 9.8 KG.
LONGITUD: 64 CM.
ALTURA: 29 CM.

Si tuviéramos que hablar de una mascota en Cowboy Bebop este sería sin duda alguna Ein. Al contrario que en otras series, es una mascota excepcionalmente realista y es una de las pocas veces en las que un perro de animación parece uno completamente real. Ein es un Welsh Corgi pequeño y marrón, muy simpático y con una inteligencia fuera de lo normal. Según parece, Ein es un perro de laboratorio que estaba siendo sometido a un experimento secreto con el objetivo de aumentar su inteligencia. El proyecto fue todo un éxito, pero Ein fue robado por Abdul, un criminal profesional que parecía trabajar para los dragones rojos. Spike, que va detrás de Abdul para obtener la recompensa que ofrecen por él, recupera el perro casi por error. A pesar de que siempre declara públicamente que odia a los animales, prefiere quedárselo antes que devolverlo al laboratorio para que sigan experimentando con él, probablemente porque su estraño sentido del honor le hace com-







prender que Ein es mucho más que un animal normal. A partir de entonces es un miembro más de la Bebop, y desde luego el más martirizado. Aunque no hace excesiva gala de su inteligencia hasta un punto muy avanzado de la serie, simplemente descuelga el teléfono, reconoce nombres y avisa al resto cuando hay algún peligro cerca.En el momento en el que de verdad demuestra su potencial es cuando para descubrir un fallo en un video, le colocan unas visores de control con los cuales consigue manejar el sistema como si fuera un autentico hacker, sin embargo nadie parece darse cuenta de esto. Sus sentidos están extremadamente bien desarrollados (claro, es un perro), y es el primero en percibir la amenaza del alienígena (o lo que sea), aunque finalmente sea cazado por él. Vamos, toda una joya de compañero. En la edición española se le ha cambiado el nombre por el de Strut, aunque ese es también el nombre que se le dio originalmente en Japón. Aunque no tiene demasiada importancia en la serie, es una de las mascotas más divertidas que he visto, especialmente por lo terriblemente atormentado que está y la paciencia de acero que tiene para soportar a semejante grupo de tipejos.

relaciones con otros personajes

JET

Hombre, a éste si que le tiene cariño, y se le nota mucho, desde luego. La razones son obvias. Jet es el que prepara la comida y lo alimenta. Si exceptuamos a Ed, Jet es el personaje con el que más se encariña Ein, ya que nota que, a pesar de su fría apariencia y de estar regañando en todo momento, es también el más majo de toda la tripulación.

FAYE

Si alguien se especializa en molestar al pobre Ein, esta es sin duda Faye. Digamos que la chica se especializa en torturar psicologicamente al pobre perro, tanto como Ed lo hace físicamente. Se come su comida delante de él, le obliga a escuchar sus historias e incontables atrocidades más que Ein aguanta de una manera estoica. Supongo que la quiere, como al resto de la panda del Bebop, porque si no huiría de ella cada vez que entrase en la misma habitación que él.

SPIKE

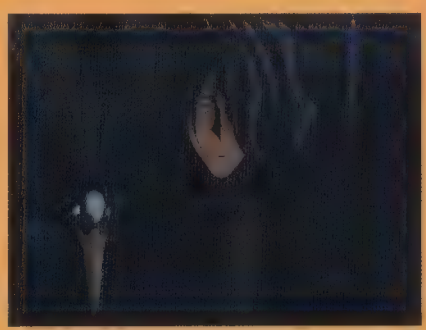
La relación de Ein con Spike es de cariño aunque en más de una ocasión le ha propinado más de un mordisco como respuesta a los comentarios ácidos de Spike. A pesar de que Spike nunca dice ni hace nada por Ein, el animal con su instinto sabe que Spike es un buen hombre y que se preocupa por él. De todos modos, es con quien menos relación establece en toda la serie.

ED

La señorita Edward Wong Hau Pepelu Tivrusky 4ª es sin lugar a dudas la que más se acerca de todo ese hatajo de rarezas que componen el Bebop al ser considerada la dueña de Ein. Ed pasa casi todo su tiempo martirizando a Ein, usándolo como almohada o al menos como oso de peluche. No obstante, es también quien más amor siente por el animal, y el instinto de éste no tarda nada en corresponderle. Vamos, ya se sabe que niños y animales se llevan bien.

VICIOUS

NOMBRE: VICIOUS
SEXO: MASCULINO
EDAD: 27
CUMPLEAÑOS: DESCONOCIDO
LUGAR DE NACIMIENTO: MARTE
TIPO DE SANGRE: DESCONOCIDO
OCUPACIÓN: MIEMBRO DE LOS DRAGONES ROJOS
DOBLADOR: NORIO WAKAMOTO



Vicious es en cierta manera el villano de una serie que realmente no tiene villano. Vicious es el teniente más poderoso de los Dragones Rojos, una de las tríadas (mafia china) más importantes de toda la galaxia, tras eliminar violentamente a sus competidores más pacíficos. El pasado de Vicious antes de conocer a Spike nunca queda demasido claro, aunque lo que sí se sabe con seguridad es que combatió en el ejército de la luna de Júpiter Calisto. Vicious era "amigo" de Spike cuando ambos formaban parte de los Dragones Rojos, y era el novio de Julia hasta que le pidió que matase a Spike por él. Odia a Spike con toda su alma, y desea matarlo para acabar con esa parte de su pasado. Físicamente, Vicious es prácticamente invencible, prefiriendo utilizar espadas y cuchillos en lugar de armas de fuego. Su aspecto es frío y aterrador, especialmente por ser albino, como puede verse en sus ojos claros y su pelo canoso. En lo que se refiere al combate, velocidad y habilidad no tienen límites, siendo incluso capaz de esquivar balas o detenerlas con su espada.

Si desde luego tenemos que pensar en el rasgo más acentuado de la personalidad de Vicious es su crueldad y su comportamiento violento. Vicious disfruta matando y combatiendo, por lo que no puede soportar la tendencia pacifista que surgía ultimamente en los Dragones Rojos. No siente cariño por nada ni por nadie, y la amistad es un concepto que únicamente significa aprovecharse de los demás (salvo quizás por su pájaro al que siempre está cuidando).

Darkmind

relaciones con otros personajes

SPIKE

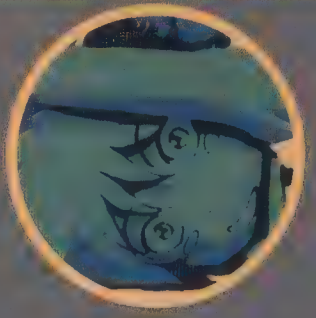
Spike es la unica persona a la que Vicious odia realmente. Si alguna vez sintió amistad hacia él nadie lo sabe realmente. Desea matarlo de una vez por todas, y asegurarse esta vez de que está muerto de manera definitiva (y es que Spike tiene la desagradable costumbre de sobrevivir cuando nadie mas lo haría). Vicious hará lo que haga falta para destruirle, aunque eso suponga utilizar todo el poder de los Dragones Rojos.

FAYE

El par de veces en las que los dos tienen el dudoso placer de conocerse no establecen precisamente una buena relación. Vicious solo la ve como un medio de hacer daño a Spike y atraerle hasta él, y no se plantea en absoluto el hecho de acabar con ella si es necesario para sus planes.

JET

Vicious sencillamente no tiene ninguna opinion sobre Jet, solo lo considera un inutil estorbo fácil de apartar que se encuentra junto a Spike. De hecho Vicious apenas sabe que existe, y lo que haga o deje de hacer no le importa en absoluto.

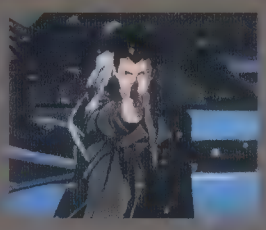


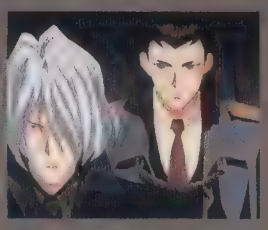
ED

Vicious y Ed no se conocen en toda la serie, por lo que no se establece ningun tipo de relación entre ambos.

EIN

Vicious tampoco establece ningun tipo de relacion con Ein, pero parece que era la persona interesada en adquirlo cuando Abdul lo roba de los laboratorios, aunque solo sean conjeturas.





JULIA

Julia es la mujer de la que Spike estuvo enamorado, y por la que aún ahora sigue sintiendo algo. Cuando Spike entró a formar parte de los Dragones Rojos, Julia era la novia de Vicious, una mujer de armas tomar a la que todo el mundo consideraba extremadamente peligrosa. Spike fue conociéndola mejor, hasta que se enamoró perdidamente de ella, que se acercó a él bajo la supervisión de Vicious. Cuando su antiguo novio decidió finalmente matar a Spike, se lo encargó a Julia, pero ella también se había enamorado de Spike y no se vio capaz de hacerlo. Desde entonces, viaja de un planeta a otro, sin perder demasiado tiempo en ninguna parte, tratando de escapar de su pasado tanto como de las personas a las que conoció.

Físicamente es una auténtica belleza, con un escultural cuerpo con el que únicamente Faye es capaz de rivalizar. Su apariencia es agradable y compasiva, y aunque en el fondo es una buena chica, siempre intenta sacar provecho de las circustancias y trata de guardarse siempre un as en la manga. Julia sigue perdidamente enamorada de Spike, aunque no está segura de si él sigue con vida ni de si continúa enamorado de ella. Conoce a Faye, pero ninguna sabe nada de la otra, por lo que no se pelean como dos gatas en celo como todo el mundo esperaba. Es un personaje marcado por la desgracia, que únicamente aparece en los últimos episodios de la serie como punto culminante de la historia de Spike y será el desencadenante del duelo final entre Spike y Vicious.

LA REINA DEL HEAVY METAL

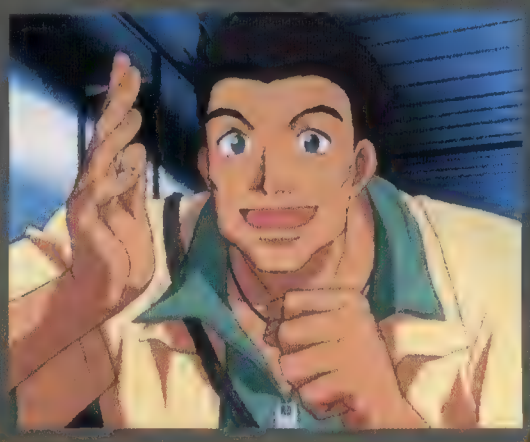
La señorita en cuestion es una camionera de armas tomar que podria ser fácilmente confundida con un hombre. Todo el mundo la llama por sus iniciales, VT, ya que desconocen completamente cual es su auténtico nombre. De hecho, es tan misterioso que sus conocidos llevan años apostando acerca del mismo, y la broma en cuestión ha hecho que VT reuna una cantidad enorme de dinero, que se llevara quien finalmente consiga descubrirlo. La verdad es que la chica se llama Victoria Terpshicore, y era la esposa de Terpshicore, el cazarecompensas mas famoso de todo el universo. Por desgracia, Terpshicore murió asesinado en una caceria, y desde entonces Victoria detesta a todos los cazarecompensas ya que los considera tipejos en los que no se puede confiar. La verdad es que no le caen demasido bien porque no quiere encariñarse con ninguno, ya que su indice de mortandad es muy elevado, y no quiere perder a ningun amigo más. Aparece en el séptimo episodio, y ayuda a Spike haciendo una excepción a su política anticazarecompensas a causa de que Spike demuestra ser una persona agradable y muy buena en el fondo. Su especialidad es su trabajo, el transporte de mercancías, en el que logra alcanzar su destino en tiempos records inigualables, y su sobrenombre de reina del Heavy Metal se lo ha ganado por estar siempre escuchando ese tipo de música en su nave.

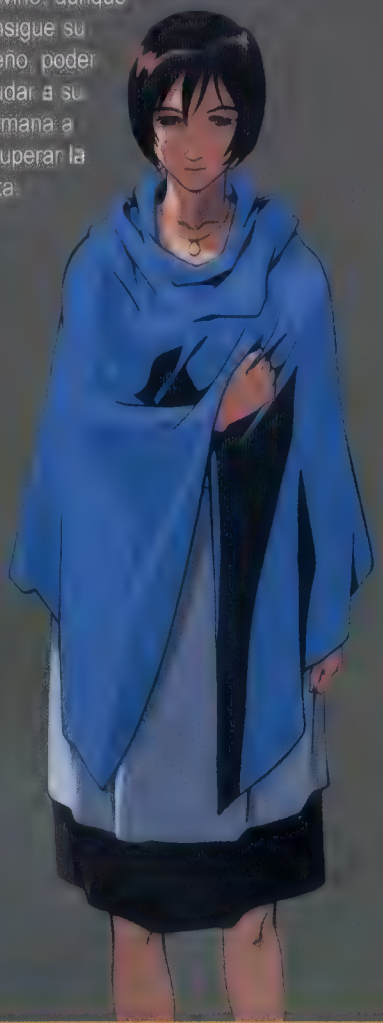
ROCO BONNARO Y STELA BONNARO

Roco es un delincuente de poca monta que trabajaba para un capo de la mafia llamado Picaro Calvino en Venus. Al parecer, Roco decide traicionar a su jefe y le roba una Grey Ash, una planta que tiene la facultad de curar la cegera que produce el síndrome de Venus. La razón de este robo es que su hermana Stela esta afectada por dicho mal, y Roco la roba para que pueda operarse. Roco conoce a Spike en un avión, donde se queda fascinado por su manera de luchar, y le pide que sea su maestro. En el fondo Roco es un buen tipo, que unicamente quiere lo mejor para su hermana, a la que quiere con locura. Es un tipo muy insistente, y no para de repetirse hasta que obtiene lo que quiere, incluso conseguir que Spike le enseñe a luchar.

Su hermana Stela es una hermosa muchacha sin el don de la vista. Hace mucho tiempo que no ha estado con su hermano, y sabe que este está siempre metiéndose en problemas, pero en el fondo lo quiere y esta muy preocupada por él. Stela conoce a Spike cuando este está buscando a Roco, y desde el principio nota que Spike es un buen hombre.

Por desgracia, el destino de los hermanos como los de tantos otros personajes de Bebop esta marcado por un triste desenlace, ya que Roco muere a manos de Calvino, aunque consigue su sueño, poder ayudar a su hermana a recuperar la vista.

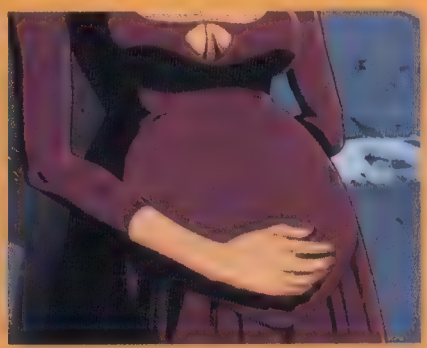




ALISSA

Alissa es la antigua novia que Jet tenía cuando era policía en Ganymedes. Ambos estaban muy enamorados, hasta que un día ella le abandonó sin dar explicaciones, dejándole solo un viejo reloj como recuerdo. Al parecer Alissa le amaba de verdad, pero era solo una niña que vivía bajo la sombra de Jet, y éste era demasiado posesivo, por lo que haciendo acopio de todo su valor, le dejó para aprender a vivir por su cuenta. Tiempo después, montó un bar, y empezó a salir con un chico, del que se enamoró. Poco antes de que se reencontrara con Jet en la serie, Alissa pidió prestada una considerable suma de dinero a un prestamista, y cuando este exigió la devolución del dinero amenazándola, su novio tuvo que matar al prestamista para protegerla. Finalmente cuando Jet reaparece, Alissa no sabe qué hacer, ya que su novio estaba siendo buscado por los cazarecompensas por protegerla. Una muchacha encantadora, pero que se siente dolida por haber abandonado a su auténtico amor y llevar una vida apagada.

ASIMOV SOLENSAN Y SU ESPOSA.



Asimov y su esposa son los primeros antagonistas que aparecen en Cowboy Bebop. Asimov es un criminal que ha robado a sus antiguos compañeros un gran cantidad de colirio rojo (Bloody Eye), una potente droga que aumenta la capacidad física. Su esposa es una auténtica preciosidad, una mujer joven de cabello castaño que aparenta estar embarazada, aunque lo es que esconde realmente en su vestido es la droga. Ambos tratan de vender el colirio y obtener el dinero necesario para escapar del planeta, pero su destino, al igual que tantos otros personajes de Bebop, está sumido en la tragedia. Asimov esta enganchándose a la droga, y esta lo está destrozando tanto física como anímicamente. Su mujer, que lo quiere con toda su alma trata de resistir a su lado, pero cada vez se parece menos al hombre del que se enamoró. El sueño de la joven es marcharse del planeta, pero poco a poco va comprendiendo que no tienen escapatoria, y que su destino es morir allí. Spike se cruza en su camino y en lugar de capturarlos intenta ayudarlos, pero Asimov piensa que pretende capturarlos y escapa. En un último acto de

GLEN

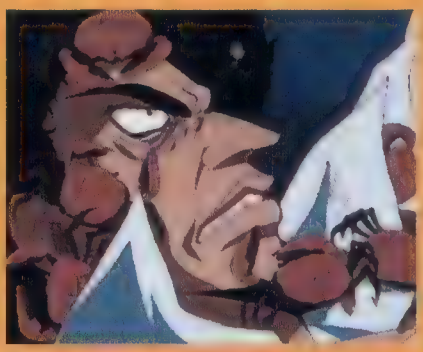
Glen es sin duda uno de los personajes más interesantes de Cowboy. Glen conoció a Vicious cuando ambos combatieron como mercenarios en la guerra de Calisto, donde Vicious le salvó la vida en varias ocasiones. Glen entabló una gran amistad con Vicious, a quien respetaba y admiraba profundamente y antes de que terminara la guerra, Vicious le regaló una pequeña caja de música que conservó como un tesoro.

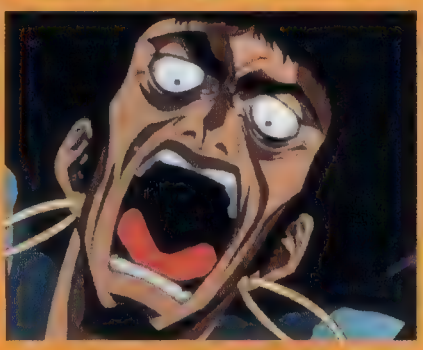
Pero al finalizar la contienda, Glen fue acusado de traición y Vicious declaró contra él en el juicio dejando atónito a su amigo. En la cárcel, enfermó terriblemente, y tuvo que ser medicado con unas hormonas que modificaron su cuerpo convirtiéndolo en un hemafrodita. Cuando salió, se dirigió a Jupiter, donde unicamente había hombres, conociendo a Julia Ella, al enterarse de su relación con Vicious, le pidió que le prestara la caja de música, donde descubrieron un microfilm con documentos secretos por los que acusaron a Glen. Éste, que no podía olvidar su cariño hacia Vicious, necesitaba

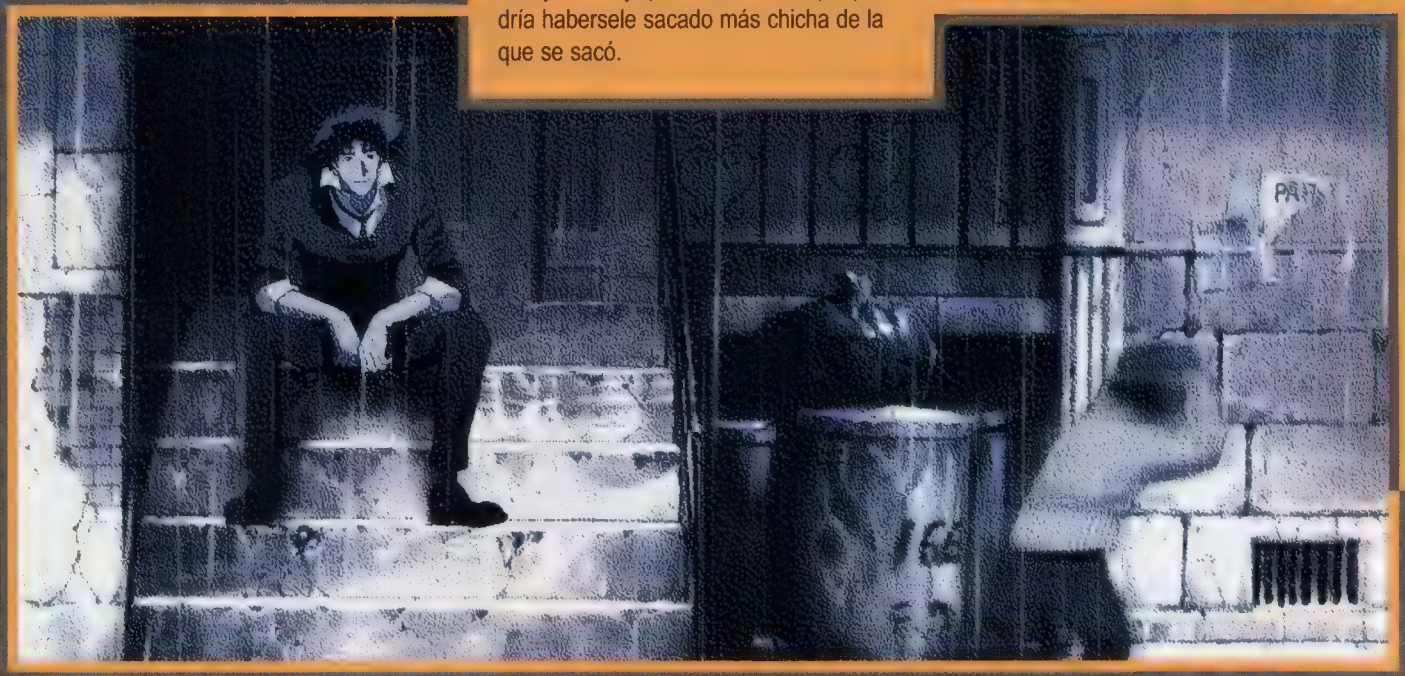
tristeza, su esposa dispara a Asimov, consumido por la droga para ahorrarle sufrimiento, instantes antes de morir acribillada por las escuadras policiales que la perseguían.

ABDUL

Abdul es un peligroso criminal que suele cambiar de cara con enorme frecuencia y se ofrece una enorme recompensa por él. Parece ser que es de origen Musulmán, aunque su pasado no queda nada claro en la serie. Aparece únicamente en el tercer episodio, en el cual había robado a Ein de los laboratorios en los que estaban experimentando con él. No aparece en ningún momento la identidad del cliente que se lo había encargado, pero todo parece indicar que trabajaba para Vicious y los Dragones Rojos. Es un gran luchador, experto en artes marciales, tan bueno que es incluso capaz de competir con el mismísimo Spike, aunque no tanto como para derrotarlo. Cuando aparece en la serie lo hace con aspecto arábigo, con una altura descomunal de más de dos metros y muy musculoso. Aunque está a punto de conseguir recuperar a Ein, la desgracia le persigue allí donde va, y acaba cayendo encima de la comisaría de policía, donde decide entregarse, cansado ya de perseguir al condenado perro (y para salvar la vida por fracasar en la "captura"). Un personaje duro, y quizás un rival al que podría habersele sacado más chicha de la que se sacó.







una explicación de su amigo y vengarse de la traición al mismo tiempo, así que contactó con los Dragones Rojos para venderles Colirio Rojo (Bloody Eye) y reencontrarse así con él. En Jupiter conoce a Faye, con quien se encariña mucho, pero parte pronto al encuentro con Vicious, tratando de jugársela a su viejo amigo exactamente igual que él se la jugo

la serie de TV

CAPÍTULOS

CAPÍTULO 1.
Canción triste para un asteroide.

Con un comienzo en el que imagenes como un sueño invaden a **Spike** comienza el primer episodio de **Cowboy Bepop**.
Spike y **Jet** son dos cazadores de recompensas que se dedican a capturar forajidos que se encuentran fuera de la ley y cobrar recompensas al entregarlos, siempre vivos, a la policía.
Esta vez se encuentran detrás de un tal **Asimov Solensan**, por el cual se ofrece una buena cantidad de **Urones**.
Spike decide buscar ese elemento tan peligroso, el cual por donde el pasa va dejando una estela de muertos. Primero, muerto de hambre, visita a un viejo adivino indio llamado **Wan**, para que le informe. Los presagios del viejo hechicero parecen resultar, porque se encuentra con **Asimov** y, con una mujer, que según el hechicero indio iba a matarlo.
Despues de ser pillado por sorpresa por Asimov y escapar de **Spike**, llega **Jet** dándole una información que **Spike** ya conoce por descontado.
Asimov, en una lucha entre clanes rivales y aprovechando la confusión, robó una gran cantidad de una letal y mortífera droga ocular llamada **Bloody Eye**. Este peligroso colirio tiene la facultad de aumentar la capacidad de visión, convirtiendo todo su alrededor en imágenes a cámara lenta con lo que la persona puede moverse más rápido e intuir todos los movimientos antes de que ocurran.
Spike sabe dónde buscar y cómo encontrarlos. Con un disfraz de mejicano y engañando a **Asimov**, consigue dar con ellos, pero este asesino no es presa fácil y menos con el colirio aun actuando.
Spike demuestra su habilidad marcial propinándole una soberana paliza, a la que **Asimov** no puede contraatacar, ya que su vista no puede estar en todas partes.
De todas formas consiguen escapar en una nave, pero **Spike** les persigue hasta salir de la atmósfera de Marte. La esposa de **Asimov** comprende de que no llegarán a **Marte** y que morirán en este planeta. Dispara a **Asimov**, que se encuentra descontrolado por el exceso de la droga, y luego, en un final trágico, es abatida la nave por un millón de tiros de la policía.
Un final trágico para un comienzo trágico.

CAPÍTULO 2.
Strut perro callejero.

De nuevo, Spike y Jet se encuentran tras la pista de un forajido con el nombre **Abdul Hakin**, un enorme negro que siempre está realizándose operaciones de cirugía estética para cambiar el aspecto de su rostro y no ser reconocido.
Esta vez nuestros dos protas juegan con ventaja, ya que gracias a un doctor saben cual es ahora el último aspecto de este enorme tipo.
Esta vez no son los únicos que buscan al tipo sino que son los científicos de un laboratorio clandestino los que le buscan, debido a que ha robado un perro de laboratorio con el que estaban experimentando. El perro es un **Pastor Galés**, muy común y de aspecto muy normal, pero poseedor de una mente muy superior a la de cualquier animal, convirtiéndose en una millonada con cuatro patas y una cola.
La aventura se desarrolla en **Marte**, planeta natal de Spike, con lo que nuestro **Cowboy** particular juega con ligera ventaja. En una de las persecuciones al encontrar a **Abdul** que va detrás del perro que se ha escapado, **Spike** tiene la mala fortuna de chocar contra el perro y así escaparse su presa.
Ahora con el perro, aprovecharán para atraer a **Hakin** a ellos y conseguir la recompensa.
Los científicos activan un sistema para atraer perros y a **Spike** se le escapa **Ein**, pero **Jet** le ha colocado un dispositivo de seguimiento con lo que saben en todo momento donde se encuentra. **Hakin** da con el perro, al igual que los científicos, y **Spike** y **Jet** dan con **Abdul**, que persigue al perro, dándole caza.
En la persecución para atrapar a **Hakin**, que viaja en un coche, se sale de la carretera con la furgoneta de los científicos y con la mala fortuna para **Jet** y **Spike** de ser atrapados casi inmediatamente por la policía del planeta, con lo que ya no hay recompensa alguna.
Mala suerte **Cowboy** del espacio.

CAPÍTULO 3.
La jugadora.

Una atractiva aunque un poco largirucha chica hace una entrada de lo más espectacular a un viejo y conocido usurero, al que en un espectacular tiroteo (primeramente con unos matones del tres al cuarto y luego con unos profesionales) le dejan el local hecho una piltrafa.

Esta chica es capturada por los matones de un casino al que **Faye Valentine,** que así es como se llama, le debe una cantidad desorbitada de dinero.

Pero si realiza un trabajo como croupier en la mesa de **Black Jack**, sus deudas estarán zanjadas con el casino como el transcurrir de un simple segundo.

Spike y el trajeado **Jet**, se encuentran en el mismo casino en busca de una ficha, que contiene un chip que vale un desorbitado precio en el mercado negro.

Este casino, que se encuentra en el exterior del planeta de **Marte**, es un satélite artificial convertido en un suntuoso casino, que con la forma de una ruleta en su exterior invita a todo el mundo a que deje sus dineros en las mil y una atracciones.

Faye recuerda a una famosa y legendaria jugadora que nunca perdía al póker y también tenía mucha habilidad para apretar el gatillo, su nombre era **Alice**, pero ella no puede ser, ya que **Alice** debería tener unos ciento y pico de años.

Su misión para saldar su deuda en el casino es jugar con un tipo en la mesa de **Black Jack**, en la que perderá todo su dinero y al final le dará su última ficha como propina, esa ficha es la que debe entregar, así de simple. Por mala suerte o confusión, el tipo tiene cierto parecido con **Spike**, que va a sentarse en la mesa de **Faye**. Juega y lo pierde todo quedándole una ficha que no entrega a **Faye**. Al marcharse choca con el verdadero tipo y en el encontronazo las fichas se cambian. **Faye** replica a **Spike** que le debía entregar la última ficha y **Spike** se la traga. Después de eso la seguridad del casino lucha con Spike mientras **Faye** escapa en su nave, la **Redtail**. En la huida, **Faye** es atrapada por **Jet** y **Spike**, que descubren que **Faye Valentine** vale 6 millones de **Urones** y que la ficha que tienen es un importante chip que descifra códigos de acceso, una llave que abre todas las puertas. La **Bepop** es abordada y realizan un trato, la ficha por 30 millones de **Urones**. En el canjeo los mafiosos intentan matar a **Spike**, pero su habilidad en el espacio y la ayuda de **Jet** hacen que la ficha vuelva a las manos de **Spike** y el dinero se lo agencie la gitana **Faye**, mientras huye de la **Bepop**. Un misil destroza la nave de los mafiosos y **Spike** y **Jet**, terminan sin dinero y con la dichosa ficha con el chip. Lo que fácil se gana, fácil se pierde.

CAPÍTULO 4.
Puerta de escape.

Jet y **Spike** se encuentran en **Ganymedes** para dar caza a un forajido llamado **Morgan**. Cuando parecen haberlo encontrado en un restaurante en donde se disponen a comer un grupo de radicales ecologistas liderado por la madre de ellos, una tal **Twingle María Mardock**, Morgan asesina en un tiroteo a su presa. **Jet** reconoce a la cabecilla del grupo que hace llamarse los **Space Warriors**, un grupo terroristas ecologistas, que con maneras intimidatorias, intentan preservar las razas en peligro en extinción, especialmente el ratón marino de **Ganymedes**, un animal único y exclusivo del planeta.

Jet recuerda que la mujer está buscada por 25 millones de **Urones**, y muerto **Morgan** hay que sacar producto de alguna manera.

Spike la captura, sin demasiados problemas y la llevan a la **Bepop**, en donde averiguan que la recompensa a sido revocada, debido a la amenaza que los **Space Warriors** tiene hecha con el planeta **Ganymedes**. Su orden es la de prohibir totalmente la caza del ratón de **Ganymedes**, de lo contrario este grupo de paladines ecologistas, como dicen serlo, lanzarán un virus al planeta que convertirá a los hombres en monos. Este virus fue robado a un grupo de biólogos que estudiaban el paralelismo en genes del hombre con el mono creando un virus que con el nombre de **Monkey Bussiness**, sustituye el 2% que el hombre tiene de diferencia con el mono y lo muta a su estado primitivo de primate.

Faye se encuentra envuelta en todo esto al rescatar al portador del virus y luego, ser rescatada por **Spike** y **Jet**, ya que **Faye** se ha quedado sin combustible. Todos juntos intentan buscar una solución, pero es inevitable, han de dejar suelta a **María**.

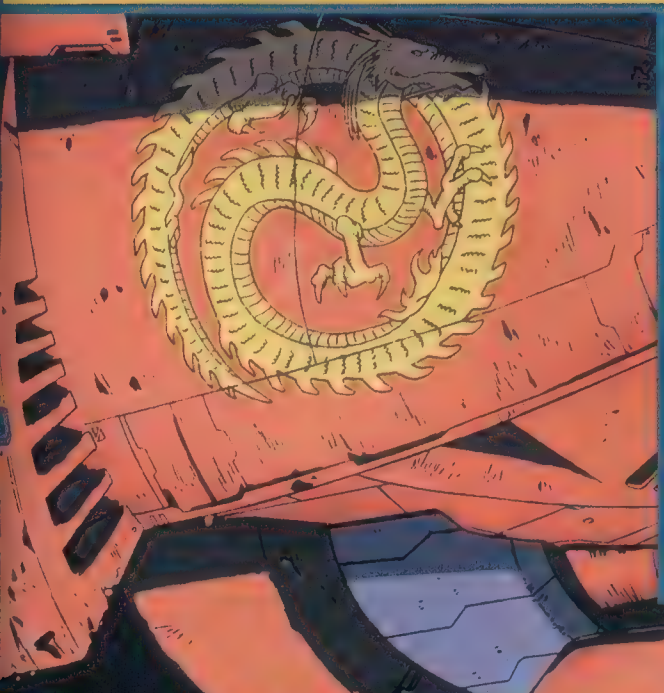
Después, las negociaciones sobre el ratón marino prosiguen pero no llegan a buen puerto, y los **Space Warriors** lanzan el virus contra el planeta de **Ganymedes**. **Spike** y la interesada de **Faye** realizan una acción heroica, aunque interesada, para intentar atrapar a **Twingle** pero deben de escapar y salvar sus vidas antes de ser atrapados por el espacio diferencial. Mientras, los **Space Warriors** atrapados en él, chocan y, en el golpe, el virus **Monkey Bussiness** que hábilmente **Twingle** había robado a **Spike** se rompe contra la nave y deja escapar toda su mortífero carga letal.

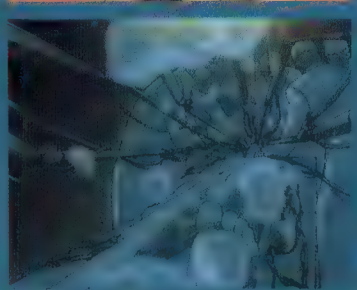
CAPÍTULO 5.
La balada de los ángeles caídos.

Sobre un trato esperanzador, se encuentra la sombra del mismo diablo: un hombre, sin corazón ni alma que no desea negociar para llegar a acuerdos, sino que desea la lucha y la venganza, sin tratos ni palabras, sólo muerte y destrucción. Así es **Vicious**, un ser sin escrúpulos ni compasión, frío como su pelo y malvado como la apariencia de su presencia.
Después de firmar el acuerdo con sangre **Mao Yenrai**, jefe del clan mafioso de los **Red Dragon**, llega a una acuerdo con otro grupo rival, pero el trato tan solo dura unos minutos ya que el vehículo del otro grupo explota en mil pedazos y su autor no es más que **Vicious**, que más tarde matará a su jefe, en su propia casa.
Spike y **Jet**, ven la sustanciosa recompensa que ahora se ofrece por **Mao Yenrai** y eso hace que **Spike** retorne al pasado y recuerde cosas que ya estaban olvidadas. Pese a las quejas de **Jet**, **Spike** decide marcharse en busca de **Mao**.
En el planeta **Spike** tropieza con una vieja amiga suya y de **Mao, Annie**, la cual le da información a **Spike** de que **Mao** ya está muerto por las sucias manos de **Vicious**.
Spike pronuncia el verdadero nombre de **Annie**, **Anastasia** y ella replicando le advierte de dos cosas: Una, que sólo dos personas en el mundo pueden llamarle así, y él no es una de ellas, y la otra que es un suicidio enfrentarse con su viejo compañero **Vicious**, ahora es más fuerte y más loco que cuando lo conociste.
Spike se arma y pese a las palabras de **Jet**, se dirige al encuentro de **Vicious**, y de paso a rescatar a la inconsciente de **Faye**, que como siempre se ha metido en un lío que escapa a sus posibilidades.
En una catedral de estilo gótico se desenvuelve la lucha entre **Spike** y los secuaces de **Vicious**.
Después de ser herido y acabar con todos, se encuentra cara a cara con el frío filo de la **Katana** de **Vicious** que explica a **Spike**, que son iguales, hermanos de la misma sangre.
Spiegel, reniega de ello y es herido nuevamente y lanzado por la pared al vacío de la catedral. En la caída y casi inconsciente llegan a **Spike** varias imágenes de un pasado perdido, una bella chica rubia y una dulce pero amarga canción que nos hace ver que **Vicious** será otro protagonista de la serie.

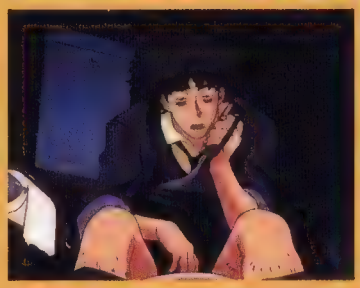
CAPÍTULO 6.
Simpatía por el diablo.

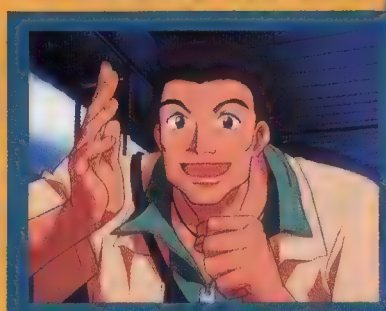
Como siempre sin dinero y sin comida empieza un nuevo capítulo, convirtiéndose este comienzo en algo típico y normal en nuestros protagonistas.
En un bar de **Jazz**, **Spike** tiene de nuevo esos sueños del pasado que le acosan y al despertar ve a un niño que con una armónica toca una vieja y amarga melodía de **Blues**. **Jet** y **Spike** se encuentran allí para cazar a un tipo que está en el local un tipo llamado **Giraffe**. En su intento de caza **Jet** reconoce a otro cazador un tal **Fati River**, al que camela para soltar que **Spike** siga a la presa, pero la presa aparecerá sobre estampada y medio muerta sobre el capó de la nave de **Spike**. **Giraffe**, antes de morir advierte a **Spike** de algo y le entrega un anillo con una valiosa piedra.
Mas tarde **Jet** le explica que **Giraffe**, perseguía a un antiguo compañero suyo, **Zebra**, que ahora en silla de ruedas acompañaba al joven niño a todas partes.
Spike vuelve al local y sigue al niño en busca de respuesta y para salvarlo, pero se encuentra con que el niño es el elemento peligroso no **Zebra**.
Wen, no es un niño como aparenta, sino que cuando el puerto dimensional explotó, liberando el espacio en fase dimensional, las células de su cuerpo se detuvieron convirtiéndose en inmortal, ahora nada ni nadie podía acabar con él. **Spike** se ve envuelto en un tiroteo con **Wen**, él que recibe una bala entre ceja y ceja, pero con su capacidad casi divina consigue escapar de Spike.
La piedra del anillo posee una particularidad que es la de producir distorsiones en el espacio temporal, con lo que **Spike** hace una bala con la piedra y decide probar si esto afectará al condenado niño.
Como en un duelo de película del oeste, **Spike** y **Wen** se encuentran y la bala creada especialmente solo para el niño, va a parar entre ceja y ceja, realizando su efecto. **Wen** comienza a envejecer a gran velocidad hasta que exhala su último aliento.



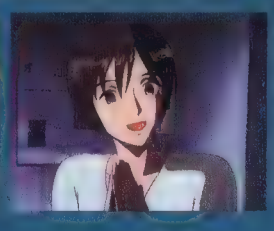


CAPÍTULO 7.
La reina del Heavy Metal.





Una mujer con apariencia de hombre que se hace llamar **V T**, es el personaje especial de este capitulo. Ella es una piloto de un **Dea Trup**, un camión estelar de transporte, por así decirlo.
Ella regresa después de un viaje en tiempo récord a la tierra y se ve envuelta en un lío en el cual **Spike** y **Faye** también están metidos hasta las cejas.
La trama comienza cuando en una cafetería entra **V T** acompañada de su gato **Xellos**. En el mismo lugar esta el resacoso **Spike** que intenta recuperarse de la resaca de la noche anterior preparándose un brebaje de cura. En medio de todo esto surge una pelea en la que unos cazarecompensas llamados **Los Hermanos**, pelean con **V T** y **Spike**, con lo que acaban conociéndose.
V T desprecia bastante a los cazarecompensas, con lo que **Spike** no tarda mucho en ser repudiado por ella. **Faye** después de meter la pata encuentra al tal **Deker**, un enano enclenque, bajo, con gafas y feo, pero con unas granadas temporizadoras de nitroglicerina que son letales al explotar.
A **Faye** se le escapa y su nave acaba en siniestro total. Por si fuera poco la de **Spike** ha sido pintada y estropeada por venganza de **Los Hermanos** por la paliza recibida, con lo que **Faye** y **Spike** viajan en el **Dea Trup** de **V T** y descubren por que la llaman la reina del **Heavy Metal**.
Una vez nuestros do protagonistas están en la **Bepop**, **Jet** intenta reparar las naves, mientras **V T** busca información sobre un tipo que viaja en un **Dea Trup** con un dibujo de una diosa japonesa **Bensaire**. Al obtener información la comparte con el piojoso cazarecompensas, indicándole que se dirige hacia el asteroide **Rainas**. El cargamento de **Deker** es muy peligroso ya que transporta nitroglicerina pura. Desde ese momento comienza un larga persecución de naves por los tubos de concesiones del asteroide. En persecución una explosión producida por una de las bombas de **Deker**, lo mata, y produce consecuencias ya que **Rainas** comienza a venirse abajo, **V T**, **Spike** y **Faye** se ven atrapados y en una maniobra delicada y compleja consiguen escapar sanos y salvos aunque con desperfectos en las naves.
Spike da las gracias a **V T** por salvarle la vida, a la vez que gana la apuesta de cual es el nombre que indican sus siglas, ahora **Spike** sabe que **Victoria Terpshicore**, era la esposa de un famosísimo cazarecompensas que murió, por eso su manía a los cazadores.

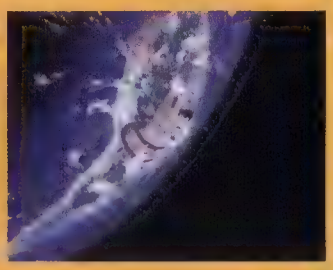


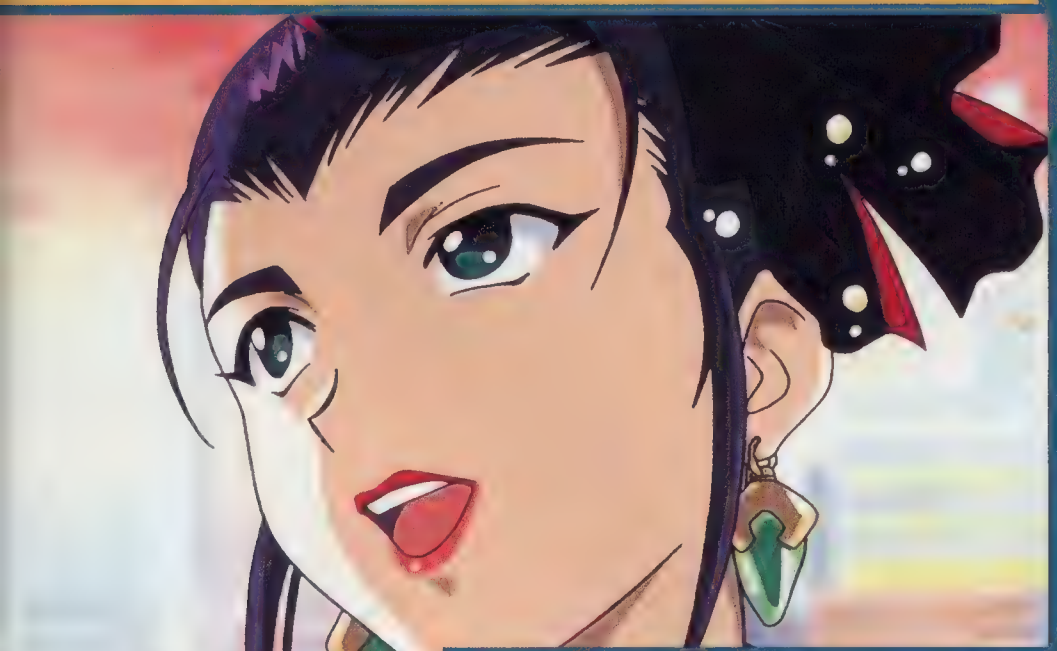
CAPÍTULO 8.
El vals de Venus.

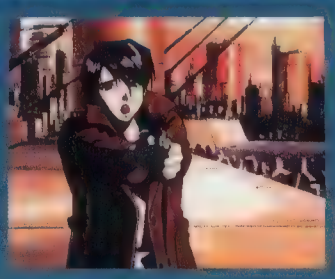
El capitulo comienza con un intento de secuestro a un avión en el que **Faye** y **Spike** se encuentran y desbaratan con gran facilidad Ahora se encuentran en **Venus** en busca de algún forajido y con una buena suma después de haber capturado a los terroristas del avión Después de darle su parte a **Faye** con la captura de los secuestradores, **Spike** se tropieza con uno de los viajeros del avión que fascinado por sus artes marciales le pide que sea su maestro. **Spike** se niega y el muchacho le sigue e insiste hasta que, harto de su persistencia le decide enseñar. En plena instrucción el muchacho se presenta con el nombre de **Roco Bonnaro** y después de la primera lección le da un paquete a **Spike** y queda con el en dos días marchándose apresuradamente.
Jet, en la nave, le cuenta a **Spike** que han robado una famosa y cara planta que cura el síndrome de Venus y que un tal **Pícaro Calvino** con sus secuaces están envueltos en este robo. La sorpresa es que **Spike** reconoce como uno de los secuaces de **Pícaro** a **Roco** y que el que tiene la planta es el mismo, ya que el paquete que **Roco** le entregó es la *Grey Ash*, la planta curativa del síndrome de **Venus**
Faye y **Jet** van en busca de información para encontrar a **Pícaro** y **Spike** decide encontrar a **Roco**.
En su busqueda conoce a **Estela**, la hermana de ciega de **Roco**, que le cuenta que la **Grey Ash**, debido a sus esporas que suelen ser casi totalmente inocuas para el ser humano a ella la dejaron en la oscuridad.
Entonces **Spike**, comprende lo que **Roco** quiere hacer con la planta y unas semillas que encuentra en una caja de música que **Roco** regala a **Estela**.
Spike va al encuentro de **Roco** y son atrapados en una emboscada de **Pícaro**, pero la emboscada se vuelve contra ellos con la aparición de **Jet** y **Faye** en las naves.
Roco es herido de muerte y le pide a **Spike** en su agonía que se haga cargo y cure a su hermana de su ceguera.
Spike visita en el hospital a **Estela** que averigua que su hermano ha muerto y que ya nunca volverá a estar con ella.
Nadie había visto el buen corazón de **Roco** a excepción de ella, pese a ser un mal elemento **Estela** lo vio con los ojos del corazón no del rostro.

CAPÍTULO 9.
Interferencias de Edo.

Un extraño fenómeno, el cual no tiene explicación, preocupa a la población terráquea. Algo o alguien esta utilizando los satélites de defensa para realizar extraños dibujos en la superficie terrestre, ¿será un Hacker? ¿o un error en el sistema?, ¿o es que los Alienígenas desean comunicarse con nosotros?
Se acusa a un tal **Eduardo radical**, o **Edo el extraterrestre**. Un pirata informático terrestre, el cual solo es conocido por su gran reputación en la red.
En este caso el precio por su cabeza es una suculenta suma que no se puede despreciar. **Jet** y **Faye**, emprenden la captura pero esta vez sin **Spike** ya que odia a los Hackers.
Jet comienza a buscar información al igual que **Faye**, pero son demasiado confusas y es **Eduardo radical** el que conecta con ellos, dándoles toda la información de lo sucedido y compartiéndola a cambio de un trato.
El elemento extraño que realiza los dibujos es un satélite olvidado, que realizaba funciones de meteorología, controlando los satélites de defensa realizaba los dibujos para que la tierra recuperase algo de su antiguo espíritu. **NPU**, como **Edo** lo bautiza, debe ser desactivado para que deje de hacerlo y así encontrar el responsable y cobrar la recompensa.
Una vez más en una complicada maniobra en el espacio **Spike**, con mínimas posibilidades, emprende una aventura un tanto suicida.
Después de luchar contra todos los satélites de defensa y ayudado por **Faye** y **Jet** en las naves **Spike**, consigue conectar el satélite con el ordenador de **Edo**, que transfiere toda la información a la red para que **NPU** no se encuentre solo, y ahora a cobrar la merecida recompensa.
Una ley terráquea niega la opción de poder cobrar la recompensa ya que solo se cobrará por la captura de un ser vivo, no de una máquina. Una vez más sin dinero y pendientes de cumplir una promesa.
Enrolan a **Edo** en el **Bepop**, como un miembro más de la tripulación.
Ahora **Spike** tiene en la nave lo que más odia en el mundo, animales, niños y tías aprovechadas.





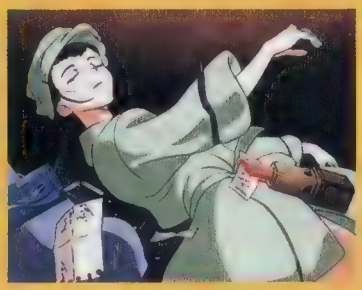


CAPÍTULO 10.
Elegía de Ganymedes.

Capturado **Baker Panchorre** y encadenado en la nave se dirigen a **Ganymedes** en busca de su merecida recompensa, mientras **Edo** se dedica a martirizar al pobre **Baker**.
Este episodio se centra en **Jet** y en la historia que puede llegar a tener un viejo reloj de bolsillo parado.
Estos recuerdos sobre el reloj invaden la mente de nuestro protagonista debido a que viajan a **Ganymedes** el planeta natal de **Jet**, en donde como parece, guarda algo más que su niñez. **Jet** era antes policía y al pedir permiso para entrar en el planeta reconoce a su viejo amigo **Donelli**, del cuerpo, que le cuenta cómo está la situación en **Ganymedes** y le recuerda el nombre de alguien que ha intentado olvidar **Alisa**.
Después de marcharse montó un local, un bar llamado **La Fin**, pero el trabajo escasea y las cosas le van mal. *Jet* decide hacerle una visita y de paso averiguar por qué se marchó dejando un adiós y nada más.
Mientras, **Faye** se dedica a ponerse morena con el maravilloso sol de **Ganymedes** y **Spike** decide poner a punto su **Swordfish 2**, para una nueva ocasión. Mientras **Jet** habla con **Alisa**, y conoce a su nuevo novio un tal **Rhit Celonias**, **Spike** recibe del compañero policía de **Jet** que ese tal **Celonias** está buscado y pagan una buena recompensa por él. Ni corto ni perezoso **Spike** se lanza con la nave a buscar el local de **Alisa** y dar caza y captura a **Rhit**. Después de hablar con **Alisa**, **Jet** no saca nada en claro, tan solo que cierra el negocio porque las cosas van mal, decide marcharse y olvidar esta antigua historia, pero mientras coge la nave y se dirige a donde está la **Bepop**, está a punto de chocar con **Spike** que ya ha encontrado a **Rhit** y lo persigue para darle caza. **Jet** manda a **Spike** a la **Bepop** diciéndole que esto es cosa suya y lo ha de solucionar él. Después de una larga persecución Jet atrapa la lancha y hace que pierda el motor, luego van a parar a la orilla chocando. **Alisa** amenaza a **Jet** con la pistola de **Rhit** y le explica cuál es el motivo de dejarlo, quería tomar sus propias decisiones y tomar las riendas de su vida aunque se equivocara, pero **Jet**, con su afán proteccionista y un haz lo que yo diga no le dejaba.
Atrapado **Rhit** y aclarado lo de **Alisa**, solo cabe esperar la recompensa... y, en el bolsillo, un viejo reloj parado por el tiempo, que mejor destino tiene en el mar que en las manos de un viejo ex-policía como **Jet**.

CAPÍTULO 11.
Los juguetes del desván.

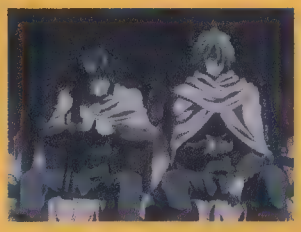
Este capítulo suelto de **Cowboy Bepop** nos centra en la **Bepop**, en donde unos sucesos extraños comienzan a ocurrir.
Algo se mueve entre las sombras y acecha a todo ser vivo que se acerque, sea grande o pequeño, no importa el tamaño. Este episodio profundiza en los personajes, ya que dejan ver pensamientos con los que dejan mucho más al descubierto cómo es realmente su carácter.
Todo comienza en una partida de dados en la que **Faye** está desplumando a **Jet**, dejándolo sin ropa, literalmente hablando.
Luego, más tarde, **Spike** descubrirá que **Faye** tiene cargados los dados mediante una pulsera magnética que se encuentra en su tobillo.
Mientras **Jet** va a buscar algo para ponerse, es atacado por la extraña criatura reptante.
Creyendo que ha sido el ataque de una rata, **Jet** es medicado por **Spike**, recetándole una tisana de lagarto. Al tomarse el repugnante brebaje, **Jet** cae inconsciente, dejando descartada que pueda ser la mordedura de una rata.
Después, la siguiente en ser mordida por el extraterrestre, como lo llama **Edo**, es **Faye**, en el baño. Luego en plena búsqueda de **Ein** y **Edo**, es atacado **Ein** y recatado por **Spike**, que ya después de haberlo visto y muy mosqueado, decide tomar medidas drásticas contra el ser. Desaparecido también **Edo**, **Spike** busca por la nave hasta dar con el bicho el cual después de un toma y daca consigue freírlo como un filete con un soplete industrial para soldar piezas de naves.
En ese momento recuerda la nevera que se encuentra en el almacén y hace memoria recordando que hace más de un año que dejó una langosta viva en él. Al abrirla descubre horrorizado la extraña formación de materia viva que se a formado y decide lanzarla fuera de la nave. En su intento, que consigue con éxito, es atacado por el bicho que antes quemó y, con el sarpullido incluido, expulsa la nevera al vacío estelar mientras misteriosamente comenzaba a abrirse.
Mientras, en otro lado de la nave, **Edo** despierta de una siesta y medio dormido atrapa al ser engulléndoselo entre pecho y espalda creyendo que es comida. La llamada del estómago, es el hambre.



CAPÍTULO 12.
Júpiter Jazz (*1ª parte*)

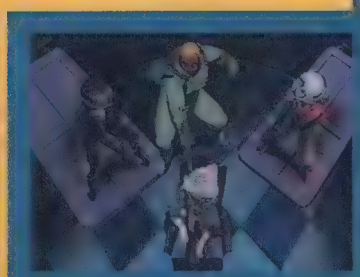
Faye ha decidido marcharse de la **Bepop** al planeta mas cercano, **Calisto**, no sin antes dejar una nota de adiós y quitarles el líquido refrigerante para poder evitar que la sigan ya que con ella también se ha llevado la caja de caudales con todos los **Urones** ahorrados por las capturas de los forajidos.
Edo intenta averiguar dónde para **Faye** y busca el nombre de una chica como pista, después de indagar encuentra un nombre, **Julia** y un lugar el **Club Blue Crow**. El nombre de la mujer hace saltar a **Spike**, que decide salir a toda prisa a **Calisto** y encontrar a esa mujer. **Edo** no tiene oportunidad de advertir a **Spike** que la persona que utiliza ese seudónimo, ni siquiera es una mujer.
Mientras, **Faye** se emborracha y se restria al mismo tiempo, ella buscaba un lugar en donde ahogar sus penas y ha ido a parar a un planeta que es el fondo de un vaso lleno de aceite.
Mientras **Spike** busca información de algun tipo sobre la mujer llamada **Julia**, es acosado por un travestí que trabaja en la calle y luego más tarde es confundido por una pandilla de camorristas por el mismísimo **Vicious**, con lo que se cabrea y propina una soberana paliza a todos los tipos que se encuentran allí. Luego, con el jefe de ellos, descubre que la tal **Julia** si que se encuentra en el planeta, pero al tratarla de furcia, **Spike** le vuelve a atizar con auténtica rabia.
Vicious se encuentra en el planeta para recoger un importante alijo de **Red Dai**, una droga cara y difícil de encontrar, acompañado por el joven **Link**, perteneciente al clan del **Red Dragon** sigue a **Vicious**, para ayudarle en lo que haga falta.
Faye conoce a un guapo chico, al que las mujeres no le interesan de largo nombre **Glencia Mars Elijah Guo Eckener**. El que rescata a **Faye** y la invita a su casa. **Faye** descubre que es un aliado de **Vicious**, por una llamada que el contestador recoge del mismo **Vicious** al llegar al planeta. Mientras **Glencia** se ducha, **Faye** oye la voz de **Vicious**, con lo que decide averiguar que es lo que trama el marica ese.
Casi simultaneamente, **Spike** se encuentra con **Link** y, como no, también con **Vicious**. Antes de comenzar el combate entre los dos, **Link** se interpone en medio y dispara a su antiguo amigo dejándolo en el suelo nevado, con una mancha de sangre como tumba. Al mismo tiempo, **Faye** descubre que **Glencia**, no es nombre ni mujer, sino todo lo contrario.

CAPÍTULO 13.
Júpiter Jazz *(parte 2)*



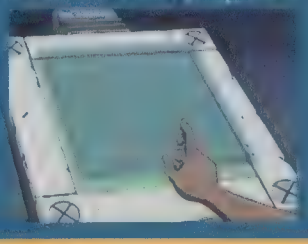
Mientras que **Spike** sigue tendido en la nieve, **Glenn** le explica a **Faye** el estado de su cuerpo y la relación que tuvo con **Vicious** en las guerras de **Titán**. Mientras **Glenn** le cuenta su historia, la triste música (*sinfonía para* ***Julia***) suena de un vieja caja de música. Los sueños y palabras invaden a **Spike**, que recuerda todo lo ocurrido mientras se incorpora de la nieve. Mientras, **Jet** encuentra al tipo con el que **Spike** y **Faye** han tenido pelea, aunque esta vez el tipo es atropellado, en un accidente tonto. Después de indagar se descubre que hay una buena recompensa por el tal **Glenn**, con lo que además de llevarles a **Faye** y **Julia**, pueden conseguir unos dineros extras. En otro punto **Vicious** y **Glenn**, que aparenta ser una mujer, se encuentran en el edificio más alto del planeta. En él, **Lin** comprueba la pureza de la droga, viendo que es pura antes de cerrar el trato, **Glenn** se descubre y pide explicaciones a Vicious de su traición contra él. Su explicación no satisface a **Glenn**, que descubre que en el maletín del dinero hay una bomba. La pelea comienza y en un disparo furtivo Lin es herido de muerte y acaba tendido en el suelo.

En ese momento **Spike** aparece y comienza una pelea de naves en el planeta, en la que **Vicious** demuestra sus habilidades de pilotaje, aunque **Spike** parece ser mejor piloto al realizar espectaculares maniobras. En la batalla aérea, **Glenn** es alcanzado por un misil de Vicious, con lo que le obliga a realizar un aterrizaje forzoso que lo deja mal herido. La batalla continúa y, en la nave de **Vicious**, suena la sinfonía para Julia. En la nave se encuentra la pequeña caja de música, que esta vez contiene una bomba que destruye parte de la nave. **Vicious** intenta maniobrar, consiguiendo llegar a la nave nodriza del clan de los **Red Dragon**. Spike baja al planeta, en donde un mal herido **Glenn** desconoce donde se puede encontrar ahora **Julia**, pero desea volver a **Titán**, a esas enormes dunas en donde un día fue feliz. Una vez más en la Bepop se encuentran **Spike**, **Faye**, **Jet**, **Edo** y **Ein**, a la vez que una nave se dirige al espacio sin rumbo y la profecía mitológica de la india hace incapié en un triste y amargo final.
¿Seguimos siendo amigos?



CAPÍTULO 14.
Rhapsodia Bohemia.

Con un inicio movido comienza el capítulo. **Faye**, **Spike** y **Jet** se han lanzado a cazar un montón de tipos que forman una organización de saboteadores del puerto diferencial. Su saboteo era al de sustraer el dinero que tenían en las cuentas las gentes de las naves al pasar de puerto a puerto. La forma de hacerlo es con un sistema de códigos y un aparato muy revolucionario, que permite extraer el dinero y luego hacerlo desaparecer trasfiriéndolo en varias cuentas de bancos europeos.
Los tres cazadores sólo han atrapado a los secuaces de la organización y sus recompensas son ridículas, pero entre ellos intercambian la información obtenida para conseguir saber más de quién es el cabecilla por el que dan una fuerte suma de dinero. **Jet** decide ir a hablar con la corporación que ofrece la recompensa por la captura del cabecilla, y cuando llega al edificio encuentra otro caza recompensas, un tal **Jonathan**, de aspecto serio y malhumorado, que parece conocer a **Jet**. Mientras que Jet habla deja sutilmente un micrófono camuflado en un cigarro con lo que al salir se entera de las intenciones del dueño de la sociedad corporativa del puerto diferencial. **Faye**, **Spike** y **Jet**, en la captura de los secuaces, consiguieron unas piezas de ajedrez, cuya utilidad descubre **Edo**. Su función es la de un ajedrez con el que Edo encuentra un gran adversario. En las indagaciones descubren que al que se encuentra implicado en todo esto es el creador original del puerto diferencial. Un tipo que ahora lo llaman **Jex**, el maestro del ajedrez, que no es otro que con el que **Edo** está jugando. Encuentran su localización en un viejo puerto diferencial abandonado de la mano de Dios. **Faye** y **Spike** se internan en él. Al encontrarlo ven que no es más que un viejo que solo se dedica a jugar al ajedrez, en ese momento aparece Jonathan, que ha disparado a la **Bepop** y ahora está con **Spike** y **Faye** para recuperar lo que es suyo. **Jonathan** entra en un ataque de ira que es remediado por un certero puñetazo de Spike.
Después de salir del lugar, **Jet** explica a la corporación lo sucedido, y les cuenta que Jex creó un sistema de sabotaje al pasar 50 años de la construcción del puerto, pero que ahora **Jex** era demasiado mayor y no suponía ninguna amenaza para nadie, con lo que debían dejarlo vivo, ya que no quería entristecer a Edo. Mientras **Jex** hace su último movimiento contra **Edo** derrotándolo y cayendo muerto y feliz por la victoria de su último y mejor adversario.



CAPÍTULO 15.
Mi querida Valentine.

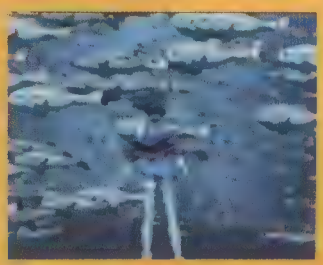
Faye, aburrida, le cuenta una historia a **Ein**, que está igual de aburrido que ella, aunque este se duerme al oirla. La expresion de **Ein** le recuerda a **Faye** la cara de una persona que le ayudó y le dejó una gran huella. La historia comienza cuando **Faye** recupera la conscien-cia en un hospital. Un doctor llamado Pakas la ha sacado del estado de criogenización, en el que se encontraba ya 514 años. Sus deudas son de 300 millones de eurones por los servi-cios, pero **Faye** no recuerda nada, con lo que se le asigna un abogado de aspecto tranquilo que le ayuda. **Witney** es un abogado, que se dedica a este tipo de casos, pero esta vez la ayuda que otorga a **Faye** es más de lo que un abogado haría por su cliente. En una persecu-ción, **Witney** sufre un accidente y **Faye** vuelve a quedarse sola, pero le deja toda su herencia: Una gran cantidad de deudas que sumar a sus 300 millones. Al acabar la historia, **Spike** sale del baño y ha oído toda la historia que le conta-ba al perro. Mucho antes, **Jet** ha salido en busca de un tipo que engaña a las mujeres, apodado el estafador de mujeres, por el que dan una sustanciosa recompensa.
Cuando **Jet** vuelve con su presa mientras que **Spike** y **Faye** hablan, **Faye** se da cuenta de que ese tipo no es otro que **Witney** el aboga-do, que no murió en el supuesto accidente, pero del que ella sí heredó todas sus deudas. De todas maneras, **Faye** le debe mucho por lo que hizo, y decide rescatarle y no entregarlo a la justicia. A duras penas lo mete en la **Redtail** y sale de la **Bepop**, para que Jet y **Spike** no lo entreguen. Mientras, **Faye** le pide explicacio-nes de quién es realmente y averigua que su nombre es **Faldo** y pertenece a una vieja canción que al doctor **Pakas** le gustaba mucho. **Witney** por lo que se puede ver es un mentiro-so patológico y lo único que hace es mentir más que respirar, aunque la mayoría de veces lo hace para salvar su culo. **Spike** sale a a la caza de **Faye** y la lucha comienza entre los dos, al poco es abatida y el motor de impulsión de la nave queda destrozado y a merced de la justicia. En este caso la justicia es la nave camuflada de policía en la que se encuentran la enfermera y el doctor **Pakas**. Que han venido a recoger a **Witney**. **Faye** recibe una explicación, aunque no aclara nada de lo que en un tiempo ella fue, pero debido a las menti-ras que **Witney** le ha dicho, decide entregarle a la justicia y cobrar la recompensa que no era tan sustanciosa como parecía, ya que **Jet** vio un cero más de lo que era en realidad.
La bestia durmiente.

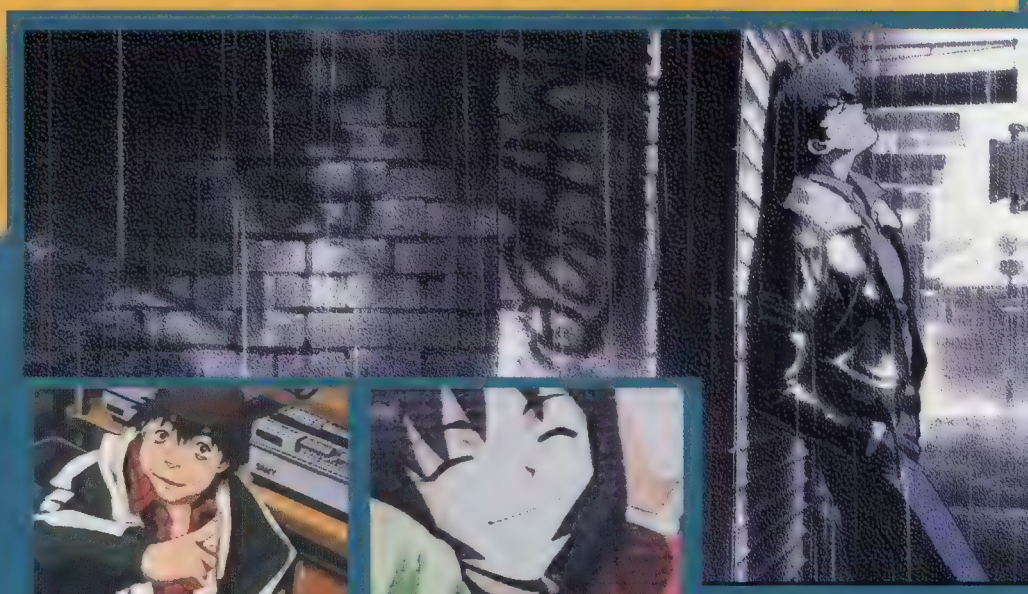
CAPÍTULO 16.
Serenata del perro negro.

Una nave que se dirige a un penal es secues-trada por un grupo de convictos matando a todos sus guardias y pilotos. Uno de ellos es más peligroso, es un antiguo enemigo de Jet. En la **Bepop**, **Spike** intenta descansar mien-tras **Jet** y **Faye** discuten en el cuarto de **Jet**. De repente, **Jet** recibe una llamada que es cogida por **Faye** *"manos largas, metomentodo"*. Al colgar, Jet oye el nombre del criminal que una vez hace mucho tiempo, cuando aun pertenecía a la policía, le disparó haciéndole perder el brazo.
Antes de marcharse, **Jet** encarga a **Edo** que cuide y riegue sus bonsais, ya que prefiere que **Spike** no se entere de su marcha, con lo que muy a su pesar deja a **Edo** encargado de sus plantas.
Jet decide bajar al planeta con la **Hammerhead**, para obtener informacion, y de paso visitar a los viejos amigos. **Zamu** es el antiguo compañero de **Jet**, con su aspecto desaliñado y con su 357, vuelve a encontrarse con su compañero. **Zamu** le explica lo ocurrido y juntos deciden arreglar este asunto que ya debería pertenecer al pasado.
Los recuerdos invaden a **Jet** durante todo el capítulo y recuerda cómo ese convicto le hizo perder el brazo. Cuando se encontraba acorra-lado un enorme foco de luz le apuntó directa-mente a la cara, cegándolo y al instante fue disparado.
Mientras **Zamu** y **Jet** viajan hacia la nave secuestrada, **Spike** se percata de la ausencia de su amigo, a la vez que **Edo** ahoga las plan-tas de **Jet** con la manguera.
La entrada de **Jet** es de lo más contundente, estampan la nave en el módulo prisión que se encuentra secuestrado, **Zamu** decide ir por un lado y **Jet** por el otro. Después de recorrer bastante nave y oir los disparos de la 357, **Jet** acaba encontrándose con la pesadilla de su pasado. Comienza la pelea, pero **Jet** es derro-tado, con habilidades marciales y sobre todo mucha marrullería. En ese momento el convic-to le explica toda la verdad a **Jet**, contándole que no fue él quien disparó, sino su propio compañero. Nada más acabar la frase, **Zamu** dispara al preso entre ceja y ceja dándole muerte. **Jet** asombrado por las ultimas aclara-ciones, pregunta a **Zamu** si es cierto el cual dándole un motivo, responde que **sí**. **Jet** se encuentra desarmado y **Zamu**, empuñando su pistola dispuesto a disparar, pero esta vez **Jet** es más rápido y consigue disparar antes. Ahora en el suelo, quien fue su compañero fuma y ve su sangre derramar, mientras espera la muerte de su infiel pero amigo.

CAPÍTULO 17
Mushroom Samoa.

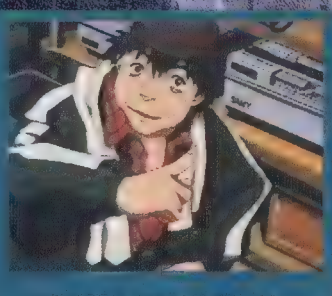
Para no perder la rutina, el episodio comienza con los tripulantes de la **Bepop** muertos de hambre. Mientras discuten quién ha sido el que se ha comido todo un festín, una nave de menores dimensiones choca con la **Bepop**, al momento vuelve a desengancharse del choque y se dirige al planeta más cercano. El golpe ha producido una fisura en el casco de la nave, con lo que sufre una descompresión y han de bajar al planeta para reparar la nave.
Mientras la arreglan, **Jet** y **Spike** mandan a **Edo** que traiga algo de comida, mientras **Faye** lo único que hace es ir constantemente al cuarto de baño, resultando muy sospechoso, por el asunto de la comida. **Edo** acompañado por **Ein,** se dirige en busca de comida a un lugar en donde lo único que se puede ver es desierto por todas direcciones. Después de mucho andar llegan a una gasolinera en donde hay un vendedor de sandías que les pide dinero por una de ellas. Ni **Edo** ni **Ein** tienen de eso, pero en ese momento una exhuberante mujer de color con un traje muy ceñido aparece con su coche y compra una. **Ein** y **Edo** se meten en el maletero del coche y se dirigen a la ciudad en conde la policía para el coche para registrarlo. Al abrir el maletero encuentran a un perro y una niña que parecen muertos y la mujer es apresada. **Edo** y **Ein** se despiertan en el maletero de la siesta. Ahora están en la ciudad y ven a un hombre orondo que come un burrito, **Ein** y **Edo** le piden comida y al instante aparece otro tipo larguirucho que arrastra un ataúd. Comienzan a discutir, y el tipo orondo consigue escapar dejando caer de una bolsa unas setas. **Ein** come una, produciéndole una especie de alucinación. **Edo** llega al campamento en donde están arreglando la **Bepop** y da a probar las setas a sus compañeros. Cada uno sufre una alucinación distinta. **Spike** cree subir unas escaleras infinitas, **Faye** cree que bucea en el mar, hacia la superficie, y **Jet** habla con sus plantas como si fueran amigos de toda la vida. Mientras, **Edo** ve que en el programa de los cazadores de recompensas el tipo orondo está buscado por una buena recompensa, para poder comprar comida. **Edo** se arma y **Ein** dentro de una mochila salen en busca de **Domino Walker**. Mientras, la provocativa mujer consigue escapar, después de ver a **Edo**, el otro tipo sale disparado tras **Edo** al verlo en una heladería. **Edo** llega hasta la nave que chocó contra la **Bepop**, que se encuentra en peores condiciones, dentro de ella está **Domino**, que está recolectando esas dichosas setas. Aparte de ese momento comienza una persecución en la que intervienen la mujer y el tipo de color. De una manera un tanto cómica **Edo** atrapa a **Domino**, y él se intercambia a sí mismo por las setas, con lo que **Edo** accede y se dirige a la nave. Los efectos de las setas han pasado **Edo** y **Ein**, héroes por un día, traen las setas, aunque esta vez los únicos que se las comen son ellos... por lo que pueda pasar.





CAPÍTULO 18
Hablar como un niño.

Los días se ven pasar sin ninguna acción. La tranquilidad y el aburrimiento se apoderan de la **Bepop** y de sus tripulantes. **Jet** se dedica a hacer esas labores caseras que ningún otro hace, como limpiar, tender y demás. **Spike** se aburre y aburre. **Edo** navega por la red, **Ein** hace lo mejor que sabe hacer, al perro y **Faye** se dedica a apostar en las carreras de caballos y galgos.
Faye vuelve después de perder mucho dinero en las apuestas de caballos, al llegar **Jet** le entrega un paquete envuelto que ha recibido para ella. **Faye** parece medio enfadada, medio asustada y decide marcharse de nuevo con la **Redtail**. **Spike** y Jet abren el paquete viendo que es un extraño cartucho que antes se llamaba cinta, en ella se grababan imágenes para recordar. Mientras **Spike** se dedica a sacar la extraña cinta Edo les explica que necesitan un antiguo aparato para poder visionar esa vieja cinta. **Jet** y **Spike**, como no tienen nada mejor que hacer, se dirigen a la ciudad, en donde encuentran una tienda con antigüedades electrónicas. El tipo de allí está un poco desquiciado. Comienzan a ver la cinta en la que se ve el camino de un bosque y después a una niña en un risco de una playa, pero la imagen se distorsiona y el tipo le da un golpe al aparato. Al momento **Spike** golpea repetidas veces el video, con lo que el asombrado tipo ve como su video de sistema beta acaba rompiéndose. El maniático echa de la tienda a **Spike** y a **Jet**, que le preguntan dónde pueden encontrar un aparto así. El propietario del local les indica un lugar, un centro comercial en el planeta Tierra a donde se dirigen. El lugar está destruido, como casi todo en la tierra. La electrónica se encuentra en una planta alta en donde se dirigen por el hueco del ascensor. Después de pasar unos cuantos infortunios llegan al lugar en donde hay un montón de dichos aparatos, cojen un par y regresar de nuevo a la **Bepop**. El primer video es un VHS, con lo que la cinta Beta no puede entrar. En ese momento llega **Faye**, que ha ganado en las carreras de galgos, pero por seguir jugando lo ha vuelto a perder todo. **Spike** y **Jet** abren la segunda caja, en la que esta vez la cinta sí encaja. **Edo** conecta todo para que se pueda ver. **Faye** harta de tantas tonterías se marcha justo antes de empezar a funcionar la grabación. Antes de salir de la sala oye su voz cuando era niña. La grabación es de **Faye** cuando aun era niña y ella misma nos narra varios momentos de su vida. Mientras perplejos, **Spike** y **Jet** miran la grabación, en la que la Tierra aún estaba en perfecto estado, la vegetación, el cielo, todo. Parece que fue hace muchos años, tantos que no se pueden recordar, pero **Faye** mira la grabación, ella sí que lo recuerda.

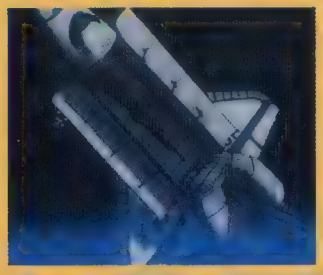


CAPÍTULO 19
Wild Ones

Un nuevo comienzo, típico y tranquilo. **Spike** se encuentra en el planeta con la nave sin combustible y estropeada esperando que alguien pase por este inhóspito desierto. Mientras tanto, **Jet** y **Faye** están esperando a unos buscados que han de pasar por donde ellos están y pacientes esperan, cada uno en sus naves. **Edo** se encuentra en la **Bepop**, por si es necesaria su intervención, ya que **Spike** no se encuentra operativo. **Spike** después de bastante tiempo, ve aparecer un antiguo camión grúa, tripulado por un joven muchacho que le lleva hasta un lugar en donde pueden arreglar la nave. Cargan el **Swordfish 2**, y se dirigen por el desierto al destino.

Los tipos que esperaban **Jet** y **Faye** han llegado y se lanzan a por ellos, aunque estos tipos son bastante buenos y aciertan a darle a **Faye**, estropeando su sistema de tiro. La nave empieza a disparar en todas direcciones, totalmente descontrolada. En ese jaleo, los disparos aciertan a la **Hammerhead** de **Jet**, que es acribillada por la **Redtail**. Mientras, **Edo** intenta rescatarlos, pero **Ein** mete la pata por medio y la nave se encalla. Todos estos despropósitos son aprovechados por los buscados, que deciden darse el piro. Mientras, **Spike** conoce a un mecánico un tanto cascarrabias que se ofrece a arreglar la nave y llenarla de combustible. El mecánico arregla la nave y parece haber tenido algo que ver con la **Swordfish 2**, además de que en el interior del hangar se encuentra una nave en la que está trabajando.

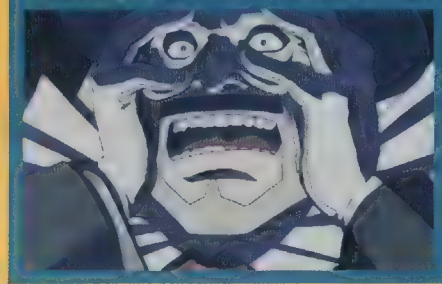
Arreglada la nave, **Spike** llega a donde esta la **Bepop**, y ve cómo la nave de **Jet** está agujereada por todos los lados. Consiguen volver a localizar a los tipos y esta vez **Spike** dirigirá la captura. En el intento de captura, **Spike** demuestra sus habilidades de pilotaje, aunque de todas formas la **Swordfish** es dañada en el ala por un arpón. Después de varias maniobras, la nave se desestabiliza y entra en la atmósfera de la Tierra, pero no soportará la entrada en el planeta. Mientras, en la Tierra, el joven y el mecánico oyen, por medio de una radio colocada en la nave de **Spike**, lo que le ocurre a la nave y deciden salir a la ayuda de **Spike**. La nave, que también guardaba el mecánico, era el Columbia, una antigua nave espacial, pero lo suficientemente grande para recoger la nave de **Spike** y lo bastante dura para soportar la entrada en la atmósfera. **Spike** se encuentra en serios problemas, pero el Columbia llega al rescate abriendo la barriga de carga. **Spike** realiza una nueva maniobra pese a que rompe las dos alas de la **Swordfish** y hace una seria grieta en la otra nave. Una vez más, **Spike** se salva por los pelos y para finalizar, una foto para el recuerdo.



CAPÍTULO 20
Pierrot Le Fou

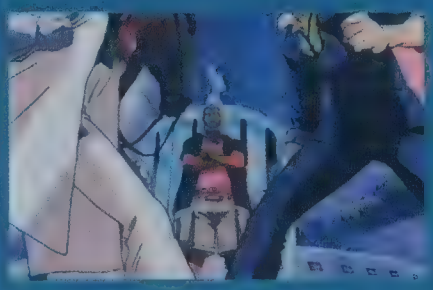
Un nuevo episodio comienza con la aparición de un tipo gordo con una maníaca sonrisa y acabando con la vida de unos gángsters. Mientras tanto, en el local de al lado, **Spike** juega con un tipo al billar al que por supuesto gana. Al salir del bar se encuentra casi cara a cara con el tipo, el cual parece una mezcla entre el **Joker** y el **Pingüino** del autor de **Batman** *Bob Kane*. El tipo comienza a disparar y atacar a **Spike** que se defiende como puede, pero el tipo resiste las balas, por un escudo o algo así. Además vuela con lo que se hace muy rápido y no puede golpearlo. Más bien, **Spike** es chutado varias veces y empalmado contra el suelo. Nunca se había encontrado con alguien como él, pero algo le distrae y **Spike** intenta escapar, lanzándole un bidón y haciéndolo explotar, pero aun así no escapa hasta que de otra explosión va a parar al agua. En la **Bepop** se recupera, mientras **Jet** busca información de un tipo de esas características. **Edo** busca la información en la Red y **Faye** se dedica a molestar al convaleciente y herido por orgullo **Spike**. Al final **Edo** encuentra una dirección de un viejo parque de atracciones. **Spike** decide ir allí para intentar apagar su rabia por haber sido derrotado. El parque está totalmente abandonado, su nombre es **Space Land** y en él, de repente todo se pone a funcionar y entra en escena el extraño tipo. **Spike** lucha contra él, pero a medida que se interna más y más en el parque de atracciones, más se complican las cosas, y la risa que es tan irritante cada vez más contínua.

Edo consigue, despues de varios intentos, un archivo de vídeo el cual cuenta que ese tipo es un experimento fallido, que al intentar desistir de él, se volvió loco, convirtiéndose en lo que es. **Faye** llega con la **Redtail**, para ayudar a **Spike**, pero no consigue nada y es derrotada, cayéndole una enorme piedra encima. Mientras, **Jet** se dirige al encuentro con la **Hammerhead**. Cuando **Spike** se encuentra otra vez derrotado y tirado por los suelos, el aberrante tipo vuelve a ser distraído por otro gato. La causa de ello es que, mientras se experimentaba con él, un enorme gato vigilaba todos sus movimientos desde la cabina de control, produciéndose así las distracciones por los gatos. Ese momento es aprovechado por **Spike** para clavarle un cuchillo en la pierna, pero a la vez es disparado en el brazo cayendo herido al suelo. El loco comienza a quejarse y a despotricar por haber sido alcanzado, hasta que un enorme muñeco mecánico, que estaba activado para un desfile, chafa al tipo matándolo y dejándolo más plano que un papel. Gracias por su visita al parque de atracciones **Space Land**.



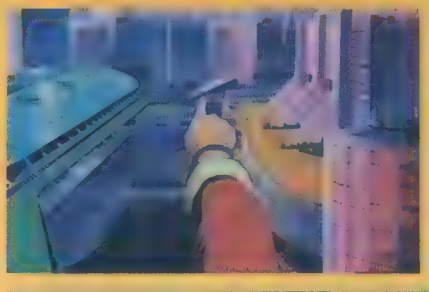
CAPÍTULO 21
Boogie Woogie Shui Feng.

Jet se encuentra en el planeta natal de **Spike**, **Marte**. En este lugar se encuentra un cementerio en donde esta un antiguo amigo enterrado, al que hoy es un buen día para visitar. Cuando llega a la tumba, una joven salta hacia él evitando que le disparen. Se inicia una persecución en la que **Jet** y la joven acaban despintando a los tipos, al tirarse al agua. En la **Bepop**, secan sus ropas, mientras los demás miran perplejos y curiosos a la acompañante que va con **Jet**. Esta joven resulta ser la hija del tipo que iba a visitar al cementerio, pero **Jet** no la conocía tan crecida ni mayor. La muchacha le explica que antes de desaparecer su padre, le dejó un aparato con el que podría encontrar algo muy importante. **Jet** y la joven deciden marchar para intentar resolver juntos el enigma. Caminan por numerosos puntos del planeta, buscando información, pero no la encuentran. Después de mucho buscar encuentran lo que buscaban. Se trata de una piedra, un mineral, que encuentran en la boca de un dragón chino, al mismo momento que advierten que son seguidos por los tipos del cementerio. **Jet** les da una paliza y consigue sonsacar la información a uno, el cual es el motivo de su persecución hacia ellos. Con la información obtenida y la misteriosa piedra, vuelven a la **Bepop**, para analizarla. La **Bepop** se encuentra en tierra y, siendo así, **Faye** y **Spike** son tirados de la nave por fumar, ya que a la hija de su amigo le molesta el humo. Por mucho que se analice la piedra no se consigue nada en claro. Lo único que **Ein** y **Edo**, averiguan es que al acercar el aparato a la piedra se ponen en funcionamiento, con lo que le da una idea a la joven. La **Bepop** se pone de nuevo en marcha, dirigiéndose a donde puede estar la respuesta. Al poco de entrar en el espacio temporal, una nave ataca a la **Bepop**, y es cuando **Faye** y **Spike** son mandados por Jet para defender la nave y destruir a los que atacan la nave. Con la **Redtail** y la **Swordfish**, salen nuestros dos héroes, que son atacados con pequeñas naves, que resultan muy difíciles de cazar. En ese momento **Edo** lanza la piedra por el water y **Spike** la dispara con el cañón de iones. En plena lucha, se abre una puerta interdimensional y la nave que se quedó con el padre de la joven aparece. La nave parece ser que se quedó en el espacio temporal y nunca pudo salir. El hombre habla con **Jet** y después se despide de su joven hija, antes de que el portal se cierre para siempre jamás. Una vez más, las cosas vuelven a la normalidad en la **Bepop**, y el mundo vuelve otra vez al presente.



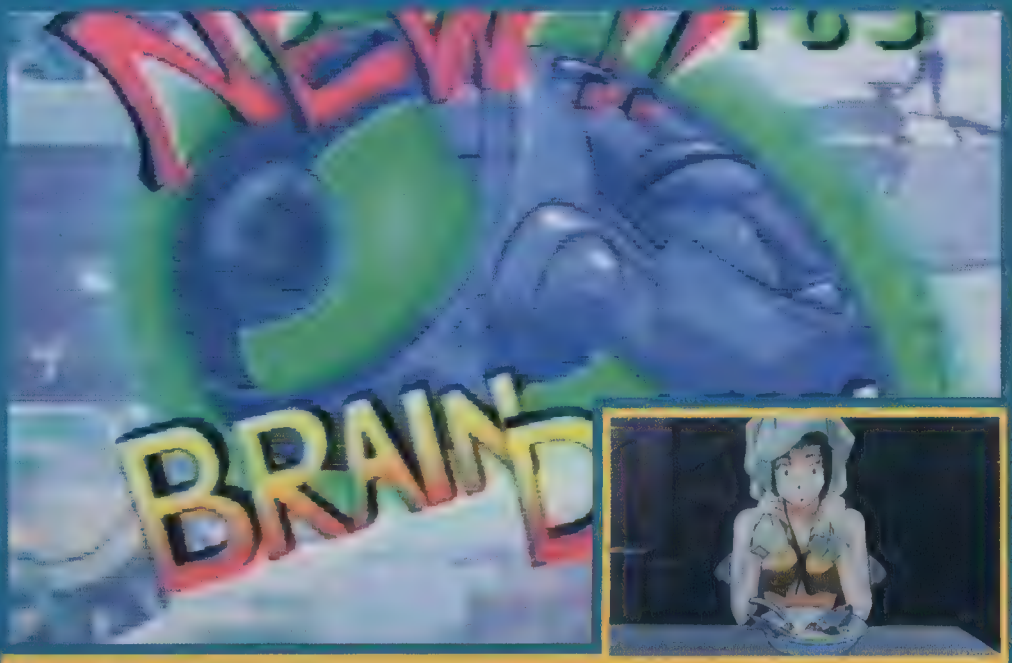
CAPÍTULO 22
Cowboy Funk.

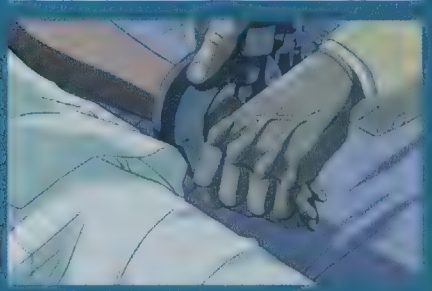
Un policía deja un osito en la terraza de un enorme centro comercial. Mientras baja la escalera sonríe. En ese momento el oso que había dejado se encuentra en su hombro y la persona que se lo ha dejado es **Spike**. Ese tipo resulta ser **Teo Bower**, alias **Teddy Bommer**. Cuando **Spike** ya lo tiene capturado, una canción silbada se oye y un cristal se rompe haciendo acto de presencia un tipo en caballo y con un auténtico traje de Cowboy, que se equivoca y confunde a **Spike** con el villano. Después de ser dejado en ridículo y pisado por el caballo regresa a la **Bepop**, para recuperarse del ataque, no sin antes **Bommer** haber hecho estallar su objetivo y escapar indemne. Edo encuentra información sobre el Cowboy. Es famoso en el planeta y su nombre es **Andy Von De Oniyate**. Después de recuperarse decide salir en busca del tal **Andy**, que hará acto de presencia en una fiesta de disfraces. En ella también esta **Teddy**, que es descubierto por **Spike** y **Jet**, que va disfrazado de hippie. En ese momento vuelve a sonar la cantinela y una vez más el **Cowboy Andy** aparece en un ascensor con caballo y todo. **Bommer** que va disfrazado de oso, aprovecha la discusión de **Spike** y **Jet** con **Andy** y hace explotar el piso entero. **Jet** queda atrapado entre la multitud y **Spike** coge su nave y se dirige a perseguir al elemento. **Faye**, que también había ido a la fiesta, acaba largándose con **Andy** a su casa. **Bommer** vuelve a escapar, ante la indiferencia de **Andy** el **Cowboy**. **Jet** y **Spike** vuelven a la **Bepop**, quemados y hechos polvo y una vez a **Spike** le han dejado en ridículo. Una vez más, **Spike** encuentra a **Teddy**, aunque esta vez si espera la entrada de **Andy** que, para no decepcionar, hace su acto de presencia acostumbrado. Después de discutir y de escaparse **Bommer**, **Andy** y **Spike** lo persiguen codo con codo. Al entrar en el ascensor, se ven atrapados por **Teddy**, que les prepara un sorpresa mortal y explosiva. El ascensor sube a gran velocidad y en su último piso, un montón de osos con bombas estallarán al llegar al elevador. **Spike** y **Andy** consiguen escapar por la trampilla. Cuando **Bommer** sale del edificio, **Faye** lo atrapa de un puñetazo en la cara que lo deja K.O. Ahora **Andy** y **Spike**, resuelven sus rencillas en lo que queda de edificio. **Spike** lucha con mala fortuna con Andy que al final se da por vencido, dándole la victoria. Hasta la vista Cowboy del espacio.

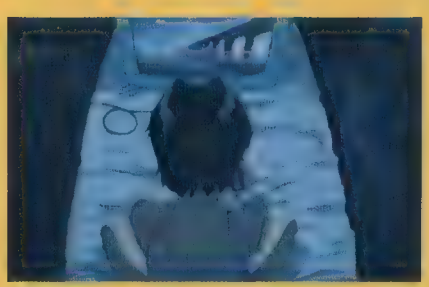


CAPÍTULO 23
B Scratch.

El episodio comienza con un continuo zapping en la televisión, en donde el tema central de los diferentes canales es una secta llamada **Scratch**, dirigida por el **Doctor Londes**. En el paso de canal en canal aparece **Faye**, con lo que **Spike**, que es el que estaba cambiando los canales, llama a **Jet** para verlo. **Faye** parece haber caído en esta secta.
El **Doctor Londes** era un consumado científico que estudiaba la mente humana y realizaba experimentos para averiguar los secretos de la mente.
Faye no se encuentra atrapada por la secta, sino que se había internado en la sociedad para averiguar qué sucedía con la gente. **Faye** se interna en una habitación oscura, en donde se oyen extraños ruidos, con lo que saca la pistola. **Jet** busca información, al igual que **Spike** y **Edo**, que se vuelve loca buscando información sobre el desaparecido **Doctor Londes**. Ahora, en el programa de los caza recompensas, hay precio por la captura del Doctor. Nadie encuentra nada sobre el paradero del doctor, pero en ese momento reciben una llamada de **Faye**, que parece estar agonizando. **Spike** va en su busca y **Jet** compra los **Brain Dream**, unas gafas que permiten ver la pantalla por ellas, con otro aparato que permite con el movimiento de las manos, controlar el teclado, sin tener que tocarlo. Jet se interna en la página de **Scratch** y gracias a un mordisco de **Ein**, no es abducido por la página Web de la secta. Esta vez el que se coloca al aparato es **Ein**, que entra dentro del sistema y encuentra que en un hospital el Doctor está metido en la mente de un hombre debido alguno de sus experimentos. **Jet** viste a **Edo** con un traje largo de niña y se dirige al hospital. En el monta un drama ayudado por **Edo**, consiguiendo convencer al policía para que les deje entrar a ver al paciente. **Jet** y **Edo** comienzan a desconectar al tipo. Justo en ese momento **Spike** encuentra a **Faye**, que está sin conocimiento. Ahora el Doctor intenta debilitar a **Spike**, pero es mucho más duro de lo que parece y cuando parece que **Spike** está debilitándose, es **Londes** quien sucumbe al ser desconectado por **Edo** y **Jet**, al tiempo que la oscuridad vuelve a la habitación y todos salen del dominio del **Doctor Londes**, incluida **Faye**.







CAPÍTULO 24
Suerte, chica dura.

Se encuentran en La Tierra y **Faye** recuerda, en la cinta de vídeo en la que sale su infancia, una estatua de un león. En ese momento **Edo**, completamente dormido, aparece y dice saber dónde se encuentra ese sitio.
Faye y **Edo** se dirigen a un lugar que ambos conocen. **Faye** pilota la **Redtail**, mientras que **Edo** se encuentra atado a la nave. Al llegar a una ciudad que está alrededor de un basurero, **Edo** es reconocido por una monja. En la casa de la monja, hay otros niños y la mujer le cuenta a **Faye** la historia de **Edo**, que ve una foto de su padre, que se encuentra en el planeta. **Faye** decide pasear por la ciudad y en su paseo encuentra una vieja mujer que le reconoce, haciéndole recordar cosas que estaban perdidas en su mente.
Al mismo tiempo, **Faye** se dedica a recuperar el tiempo perdido, refrescando su memoria. **Spike** y **Faye** tienen una conversación, en la que **Faye** decide marcharse de la Bepop, para encontrar lo que en un tiempo fue. Al rato, **Jet** y **Spike** encuentran un forajido, del cual se paga una buena suma y vive por estas zonas. Para ahogar penas deciden salir a buscarlo. **Jet** y **Spike** encuentran pronto al tipo que va acompañado de un muchacho. El tipo en cuestión es un muro de piedra, además de un excelente artista marcial, que come muchos huevos. En la lucha contra **Spike**, la **Bepop** va a parar delante de los morros de **Spike** y el forajido. De la nave sale **Edo**, desvelando que ese es su padre. **Jet** y **Spike**, deciden no cazarlo y pierden la sustanciosa recompensa.
En otro punto no muy lejano del planeta, **Faye** encuentra lo que era el camino de su casa. Al llegar a lo que era su casa ve que fue destruida por el holocausto pero, con la memoria, recuerda en qué lugar estaba su habitación, dibuja la finca, dibuja el retáculo de su cuarto, se coloca donde supuestamente estaba la cama y se tumba allí.
Edo decide, después de dar muchas vueltas, regresar con su padre y, después de mucho pensarlo, coge sus trastos, dejando la **Bepop**. **Ein,** que la ve marcharse, se encuentra en el mismo desazón, pero al final opta por irse con ella, es la que más le quiere y la que más caso le hace.
Y mientras, **Spike** y **Jet** comen como cosacos huevos cocidos, ya que son la energía que hace tan fuerte al padre de **Edo,** un largo camino les espera a **Edo** y a **Ein**, para encontrar a su padre y muchos pensamientos perdidos vuelven a la mente de **Faye**.
Que sea un adiós, no un para siempre.

CAPÍTULO 25
El Blues de los amigos del tiempo rojo (*Parte Uno*)

Llueve, unas dulces pero amargas gotas caen en la calle, mientras se oye una triste canción de Blues, recuerdos del pasado, que hoy se pueden convertir en presente.
Vicious es capturado y juzgado por los ancianos del clan mafioso de los **Red Dragon**, siendo condenado a muerte.
En otro punto diferente, **Spike** y **Jet** se encuentran en un bar, ahogando sus penas con la bebida. El bar en donde se encuentran es atacado por la **Red Dragon** con ánimo de matar a **Spike**; en ese momento aparece el antiguo alumno de **Spike, Wan,** que ayuda a **Spike** y a **Jet**. En el combate **Jet** es herido en una pierna, aunque los del bando contrario acaban todos muertos, **Van** le explica a **Spike** lo ocurrido con el clan y **Vicious**. Luego, después de ser informado, se marchan al ser atendido **Jet** por un doctor. Mientras **Jet** está siendo curado, **Spike** vuelve a hechar mano de los recuerdos de su mente y vuelve a recordar a **Julia**, mientras que **Vicious**, encadenado pero muy tranquilo, hace lo mismo que su eterno enemigo.
Spike llama a **Faye** para informarle de lo sucedido a **Jet**, con lo que **Faye** reacciona, como siempre, indiferentemente. De todas formas, se dirige a la **Bepop**, donde están ya **Jet** y **Spike**. De repente, **Faye** se ve metida en una persecución de coches. Por primera vez, **Julia** sale en la serie y conoce a **Faye** que, al principio, solo le ayuda sin saber quién es. Después de hacer que los coches de los tipos choquen, **Faye** y **Julia** hablan y se presentan. **Faye,** asombrada por haberla conocido, se da cuenta de que **Julia** sabe más de ella de lo que se imagina y, algo angustiada, regresa a la **Bepop**. Cuando los tres ya están en la **Bepop**, sufren el ataque de un grupo de naves de la **Red Dragon**. Antes de salir, y muy apuradamente, **Faye** consigue decirle a **Spike** a quién ha visto. Se inicia la batalla con las naves enemigas y **Faye,** con la **Redtail,** y **Spike,** con la **Swordfish**, acaban con la amenaza. Después de la victoria, **Spike** vuelve al planeta y se dirige a buscar a **Julia**. En un cementerio, en donde se encuentra la tumba de **Spike,** ella aparece delante de él, la lluvia comienza y esa vieja y triste canción de Blues comienza a sonar dejando que el episodio acabe con la incertidumbre del momento.

CAPÍTULO 26
El Blues de los amigos del tiempo rojo (*Parte Dos*)

Más lluvia, más Blues y más recuerdos que nunca. **Julia** se reencuentra, después de tanto tiempo, con **Spike**. Las palabras sobran y un abrazo lo dice todo en este momento.
Mientras, **Vicious**, que sigue encadenado habla con **Wan**.
Julia y **Spike** vuelven al viejo local de **Annie**, que esta vez está destruido, y **Annie** tiene una bala en el estómago. Pero antes de morirse informa a **Spike** de cuáles son los planes de **Vicious** y de qué es lo que pretende hacer con la **Red Dragon**. En el exterior del local se oyen sospechosos ruidos que son oídos por **Spike**, ahora van a por ellos dos, en otra emboscada como en la del bar, cuando **Spike** estaba con **Jet**. En la **Bepop**, **Faye** y **Jet** discuten del asunto de **Spike**, mientras que **Jet** arregla todos los desperfectos de la nave después del ataque de las naves de la **Red Dragon**.
Spike y **Julia** intentan huir de la emboscada tendida por los hombres leales a **Vicious**. En una distracción de **Spike**, y de **Julia**, ella le da la espalda a uno de los hombres de la **Red Dragón** y Julia es herida de muerte, aunque el tipo recibe un certero disparo entre ceja y ceja de **Spike**. En la agonía de la amarga muerte de **Julia**, y antes de morir, habla con **Spike** diciéndole que lo ama, después, en los brazos del héroe, cae su diosa, muerta y desfallecida en sus brazos.
Jet se dirige a buscar información de donde está **Spike**, y va hasta el viejo adivino que tantas veces ha leído el futuro a **Spike**. El adivino desvela a Jet el futuro y dónde se puede encontrar **Spike**.
Jet regresa a la nave y **Spike** aparece diciendo que tiene hambre. **Jet** le cocina su plato favorito y, mientras se lo come, ríen y hablan recordando los viejos tiempos. Los dos saben qué es lo que va ha ocurrir, pero **Jet** sabe que no podrá persuadir a **Spike** de que no lo haga, con lo que decide pasar un buen rato con su amigo, por que quizás éste si que puede ser el último.
Después de la conversación, **Jet** se despide de **Spike** y se dirige a la **Swordfish**. En el camino hacia la nave encuentra a **Faye**, que sí que intenta persuadir a **Spike** para que no vaya, que no se enfrente a la **Red Dragon**, ni a **Vicious**, porque morirá. **Spike**, después de ver aflorados todos los sentimientos de **Faye** habla con ella y le promete volver.
Spike llega al edificio de la **Red Dragon**, en donde **Vicious**, anteriormente, se ha liberado por medio de un plan, acabando con los viejos jueces del clan, convirtiéndose en el señor de la **Red Dragon**.
Spike, armado con sus pistolas y unas granadas, entra por la puerta grande, dejando su rastro de muertos, en busca de **Vicious**. En el asalto, **Spike** es herido en el hombro y antes de ser asesinado, es salvado nuevamente por **Wan**, que también es disparado, pero éste cae muerto, no sin antes decir a **Spike** dónde encontrar a **Vicious**. Después de haber acabado con unos cuantos más de la **Red Dragon**, **Spike** llega a la sala en donde está **Vicious** que, cómo no, sabe de la llegada de su enemigo. En la batalla final, **Spike** y **Vicious** se hieren en varias ocasiones, hasta que en un golpe final, Vicious cae ante el moribundo **Spike**, que ha realizado su venganza final. Una vez muerto **Vicious**, **Spike** es mirado por los que aún quedan en pie de la **Red Dragon**, que ven cómo se desliza por las escaleras hacia la salida. Nadie le toca, nadie le ataca, pero al final, a mitad de recorrido de la salida, **Spike** cae muerto, acabando todo, vida y serie. Vas a llevar este peso para siempre.

Daniel García

TECNOLOGÍA, NAVES Y OTROS MUNDOS

Tecnología.

En un futuro lejano, o quizás más inmediato de lo que creemos, podemos ver la evolución y los cambios que se producen a medida que los años transcurren frente a nosotros. Vemos sus mejoras y las creaciones, que a veces son beneficiosas y otras veces, a un largo o corto período, pueden ser destructivas para el hombre y las demás razas que comparten su vida con nosotros.

Cowboy Bepop es una de estas series, en las que nos sitúan en un futuro un tanto lejano y quizás un poco improbable.

En la serie podemos ver los cambios que ha sufrido el mundo, o mejor dicho los mundos, la evolución tecnológica, y cómo la gente en vez de convertirse gracias a esta evolución en seres más racionales, puede llegar a ser incluso más salvaje y despiadada que la que conocemos actualmente.

El «quid» de la cuestión de este artículo es ver cómo ve el autor por sus ojos el paso del tiempo en lo que a la tecnología se refiere, genética, robótica, telecomunicaciones, ingeniería, aeronáutica, informática o medicina, un sin fín de diferentes artes que siempre evolucionan con el paso del tiempo.

Pese a la avanzada fecha en la que transcurre la historia hay cosas que nunca cambian. **Pepsi** y **Coca Cola**, siguen haciendo acto de presencia, la televisión no ha cambiado en apariencia en nada, sigue siendo la mayor fuente de información junto a la red informática, aunque en ella no hay anuncios.

Las comunicaciones son de lo más eficaces, las líneas de comunicación son extensas y su calidad de recepción es totalmente perfecta. La red informática es otra de las redes comunicativas de la galaxia, de gran rapidez, muy eficaz y ante todo barata.

Dentro del entretenimiento de la red, o los juegos de ordenador y consola, que nunca faltarán, está el mando **Brain Dream**. Un mando que no necesita manos, especial para juegos y navegación por la red. Esta provisto de unas gafas, las cuales te permiten estar dentro del la pantalla, ya que sus cristales son la pantalla del ordenador. Este aparato, ya se encuentra hoy en día a la venta, pero no es tan ideal y perfecto como el que podemos ver en la serie. Pero podremos disfrutar del **Brain Dream**, o algo así, muy pronto, estoy seguro.

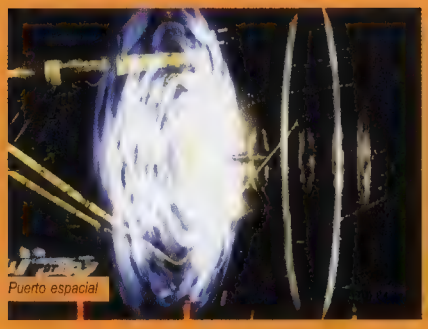
Los cañones de iones son poderosas armas pesadas, que por regla general llevan las naves de combate.

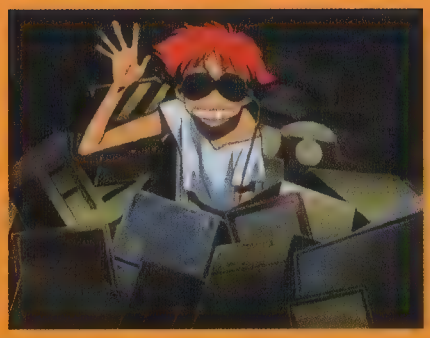
Los carteles luminosos espaciales, que en ocasiones vemos por la galaxia, son característicos tubos de neón y luces llamativas que anuncian o invitan a que compres, realices o visites lo que ofrecen, algunos consideran que es ensuciar de basura el espacio y para los que lo fabrican es una forma de vivir.

Edo practica con su escáner Alpha

Bloody Eye, la droga del futuro

La red de Cowboy Bebop no es muy diferente a la red internet de hoy en dia. ¿O si?


Puerto espacial



La «Grey Ash», planta que cura el síndrome de Venus

Misiles de cabeza múltiple. Este misil posee una característica especial: al ser disparado o atacado, realiza una defensa que no es más que dividirse en un sin fín de pequeños misiles, con lo que ahora acertar el verdadero blanco se pone mucho más difícil.

La **red** informática. Quizás sea más próxima de lo que nosotros creemos, **Jet** y la fabulosa pirata informática **Edo,** son los que más vemos utilizar este tipo de tecnología por así decirlo. **Jet** es mucho más clásico, pero **Eduard** se coloca sus gafas como si se tratase de **Johnny Mnemonic** y se dedica a viajar por la red en busca de su propósito.

El **escáner Alpha**. Es un aparato que se conecta en el cerebro y en varios sistemas nerviosos del cuerpo, permitiendo visionar lo que la persona que está conectada piensa en esos instantes. Este aparato lo suelen utilizar en la policía y en los hospitales, con la gente malherida o con pérdida del habla, en estados catatónicos o por pérdida del conocimiento, para hallar datos o para intentar averiguar cual fue el motivo de su estado.

Termógrafos de calor y detectores de movimiento por radar, nos recuerdan a aparatos ya aparecidos en otros momentos estelares del cine y el anime. El **radar de movimiento** es una réplica clavada al de **Aliens el regreso**, desde el diseño del aparato hasta el sonido que emite el radar para localizar movimiento.

Puerto dimensional: este experimento terrestre, realizado en el satélite de la **Luna**, llevaba como objetivo conseguir dominar el espacio en fase diferencial, con lo que los viajes interplanetarios resultarían más rápidos y económicos... bueno según para quien.

Pero debido a un error o un sabotaje no se sabe bien, el experimento perdió el control desestabilizándose y explotando. La gran explosión producida destruyó por completo la **Luna** y la mayor parte de la **Tierra** fue arrasada por un holocausto que barrió casi todo el mundo convirtiéndolo en el planeta inhóspito que ahora es.

Ópticos. Los ópticos son de apariencia unas simples gafas de sol un poco anchas de grosor. Estas lentes oscuras realizan varias funciones. Una de ellas y la principal es la de prismáticos y lente de aumento, también posee la capacidad de grabación como una vídeo cámara, infrarrojos, antideslumbrantes, de luz artificial y con la posibilidad de poder estar conectadas a un ordenador pudiendo así realizar funciones de monitor.

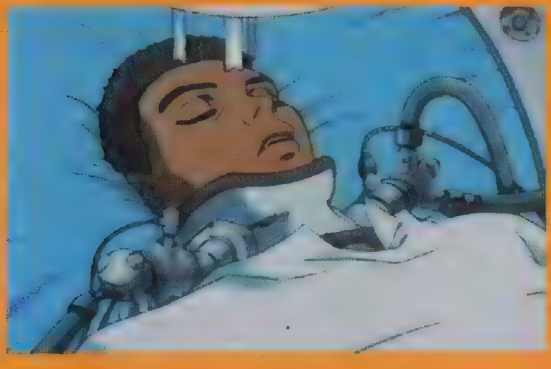
La medicina ha avanzado sobre todo en los campos genéticos y biológicos, con lo que se han creado nuevas curas, pero también poderosas drogas y numerosos virus letales y nocivos contra el cuerpo humano que pueden llegar a producir la muerte, como otros muchos que ya existen en la actualidad.

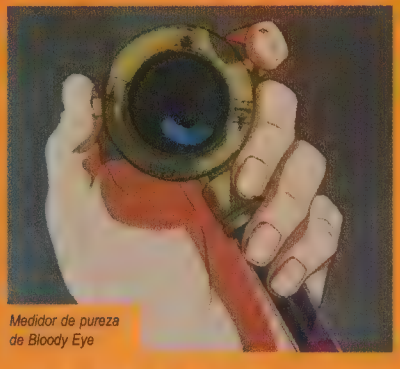
El virus **Monkey Bussiness**. Es un peligroso virus genético creado por unos genetistas, especialistas en zoología. Este virus cambia la fracción del 2% que tiene el hombre de diferencia con el mono y lo transforma en su más primaria y primitiva forma, la de un simio.

Bloody Eye. Una potentísima droga en forma de colirio ocular, sus efectos hacen que la persona modifique la realidad por la vista, ya que su visión del mundo real pasa a ser en cámara lenta, esto le convierte en una persona que puede intuir y esquivar cualquier cosa que su vista pueda ver, ya que su capacidad de ver las cosas en cámara lenta le permiten hacer que su cuerpo reaccione antes de que ocurran.

La droga en sí es muy adictiva y sus efectos secundarios son mortales. Un aumento por la violencia innecesaria, deformaciones faciales, enorme irritación de los ojos y por último colapso mental debido al exceso de drogas. El colapso mental se produce por que el **Bloody Eye** ataca a los nervios cerebrales y a los sentidos especialmente a la vista, los fuerza y al final el sistema nervioso se colapsa y deja de funcionar, transformando a la persona casi en un vegetal viviente.

Síndrome de Venus. El primer síntoma más destacable es la pérdida momentánea de la voz, acompañada después de sudores fríos e intensa fiebre. Según el aguante de la persona, esto se puede convertir en un debilitamiento del cuerpo e incluso pérdida del conocimiento. Estos síntomas deben de ser rápidamente tratados médicamente ya que la alta fiebre




Medidor de pureza de Bloody Eye

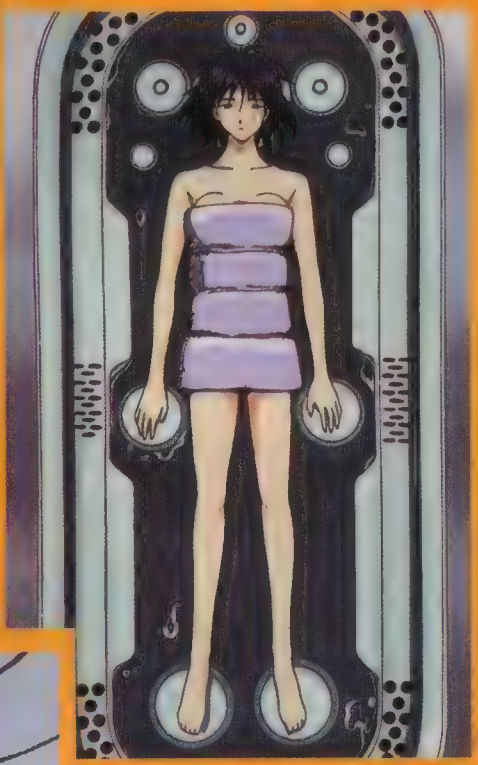
y el gran malestar general pueden pasar al siguiente grado, que es cuando se producen desmayos, la quema de millones de neuronas por las altas fiebres e incluso pueden producir amnesia temporal o pérdida de consciencia provocando casi el estado de coma, siendo esto un caso casi imposible pero probable en un escaso tanto por ciento.
Las plantas curativas **Grey Ash**. Es la cura contra el mal de **Venus**. Esta planta es muy delicada para su cultivo, que está muy protegido debido a que es muy cara su manutención y una planta de estas, al igual que sus semillas, puede llegar a valer más de 8 millones de **Urones**.
Sus esporas son totalmente inocuas para los humanos pero puede darse el caso de que algún ser humano pierda la vista por el contacto ocular con estas esporas.
Por otra parte, vemos como es posible la criogenización, y si no que se lo pregunten a **Faye**. También ha desaparecido el coser las heridas con hilo y aguja, ahora hay materiales genéticos que tapan y suturan una herida mejor que los puntos, mucho más rápido y que nos recuerda a la espuma que sale de un fijador o la de un bote para el afeitado. Mejores calmantes para el dolor de cualquier tipo, aunque más de uno, pese a los avances tecnológicos medicinales, prefieren los remedios caseros y las tisanas de lagarto o escorpión.
Dentro de la medicina de la serie, hay aparatos de control de líquidos. Es decir, reguladores de pureza, que sirven para descubrir envenenamientos, enfermedades o la pureza que puede llegar a tener una droga.

Las holografías e imágenes asistidas por ordenador son bastante típicas. Se pueden encontrar en logos de locales o incluso en las máquinas de refrescos y golosinas. Estos hologramas no son perfectos y se pueden ver sus trasparencias e incluso sus fallos de distorsión con lo que no serían como el que Arnold utiliza para despistar a los malos en la película de **Desafío Total**.

Puerto Diferencial Abandonado.
Es un viejo puerto que se dejó de utilizar en los viajes. Ahora en un lugar triste en el que la ley no existe y es un magnífico lugar para esconderse, ya que nadie te busca en chatarra espacial. Su aspecto es desolador destrozado y con apenas electricidad. Pese a su estado, el lugar está bastante habitado, aunque la gente no vive muy bien que se diga ya que todos parecen mendigos. La piel, debido a la carencia de atmósfera se cuartea y todos parecen tener mucha más edad de la que aparentan, la piel se vuelve más oscura e incluso la gente parece ser de una misma raza.

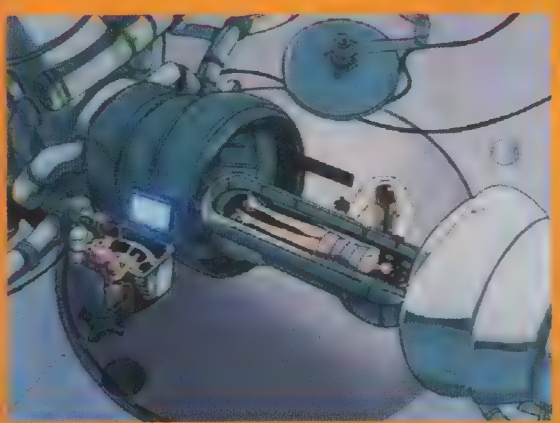
Daniel García

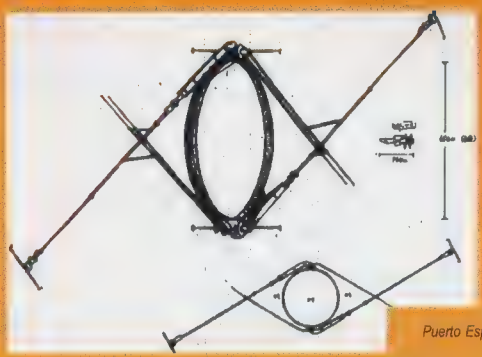
▼ *Procesos de criogenización*

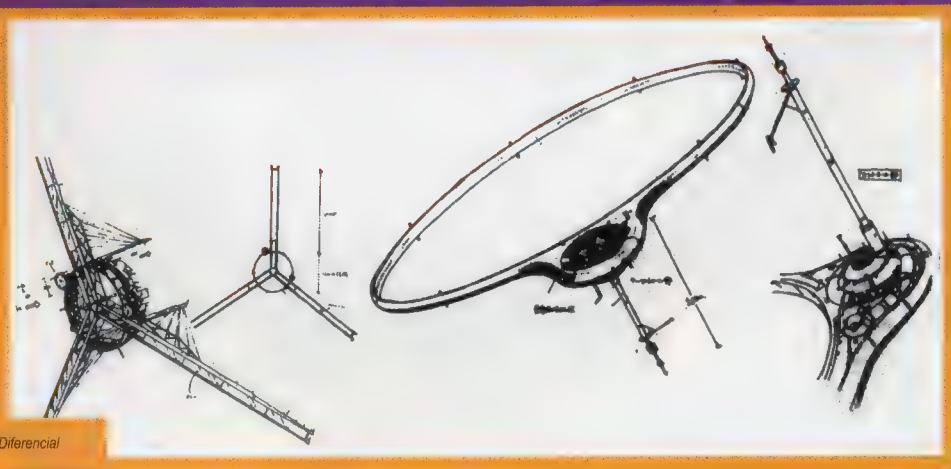


▲ *Proyector Holográfico*

Escudo ▼







Puerto Espacial Diferencial

Naves

De vez en cuando aparecen en la serie naves desfasadas como este satélite espía.

La nave Bebop en todo su esplendor

La nave **Bepop**. Es la nave nodriza por así decirlo, la que transporta a las otras tres en los largos viajes interestelares que realizan por la galaxia. Posee dos maneras de aterrizaje, una de ellas es del modo normal de una típica nave espacial y el otro es el de planeo y aterrizaje de aeroplano en el agua.

Esta nave es más robusta, con más capacidad, tanto de espacio como de combustible, para poder realizar viajes lejanos. Carece de tecnología de defensa, ya que es una nave sólo para transporte y exploración espacial. Más potente e ideal para convivir con dos cazarecompensas, una aprovechada, una niña un tanto loca y un perro que se pasa de listo.

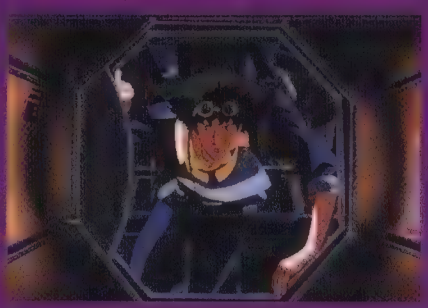
Mono-pod systen. Es la lanzadera o el módulo vaina que el **Swordfish 2** tiene para casos de emergencia. Es una pequeña cápsula dentro de la nave, posee su propio motor y oxígeno suficiente como para dos horas, permite realizar pequeñas maniobras o utilizarse para escape en casos de urgencia o derribo de la nave.

Swordfish 2. Traducido significaría Pez Espada. Es un modelo viejo que **Spike** compró en su planeta natal, **Marte,** y ya tiene más de 10 años. A pesar de eso, las modificaciones y los mil arreglos que **Jet** y el mismo **Spike** le han hecho, la convierte en una magnífica nave, pese a que se haya quedado un poco anticuada. Portadora de un cañón de iones, 2 ametralladoras a los lados, dos lanzamisiles clase F2, una mini lanzadera, con cristales especiales auto-tintados y un buen sistema de radar, aunque tiene sus contrariedades. Esta nave tiene cierta aerodinámica con la de un **X Wing**, aunque vista la última de ***Lucas***, nos recordaría más bien a los cazas del planeta **Naboo**.

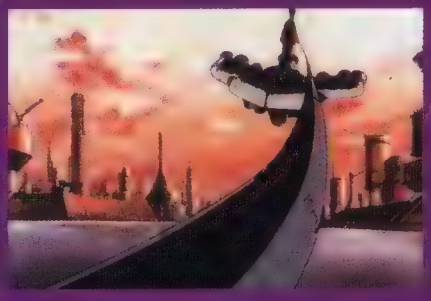
No es una nave con la que se puedan realizar largos viajes, debido a su escaso depósito, es monoplaza, con lo que el espacio está muy limitado pero a pesar de ello tiene un montón de otras cosas que la hacen imprescindibles para un tipo de altos riesgos como **Spike**. Como diría **Spike**, *"esta nena, aun puede repartir mucha leña"*.

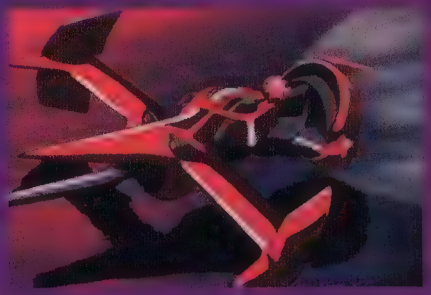
Hammer Head, el Pez Martillo. Esta nave, de carga y reparación mecánica, es la nave que el **Bepop** lleva para la carga y descarga de materiales pesados, provista de un arpón de gran calibre, un rastrillo mecánico en su parte delantera y un brazo mecánico para facilitar la carga y descarga de materiales de gran tamaño y peso, así como de naves ligeras. Suele ser la nave que siempre lleva **Jet**, cuando no pilota la **Bepop**. Las distancias de transporte han de ser cortas, debido al doble gasto de combustible por el esfuerzo de la **Hammerhead**.

Redtail o la Cola roja, es una nave combate ligero. Provista de dos potentes ametralladoras



El monopod es, en realidad, una cápsula de salvamento que se encuentra en el interior de los monoplazas





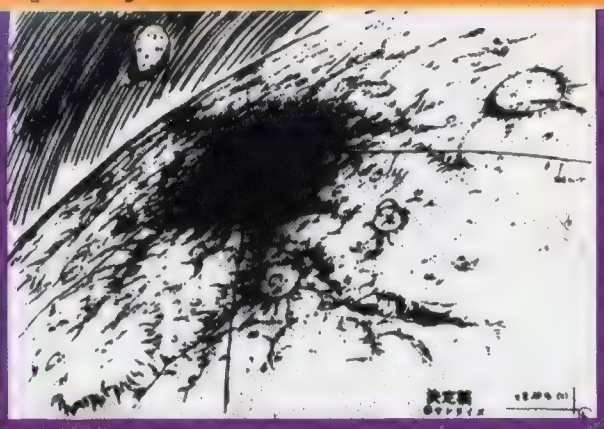
a los lados y de dos brazos mecánicos de gran fuerza para carga y descarga e incursiones militares, aunque se pueden utilizar para la lucha. Esta nave, perteneciente al ejército, tiene un sistema de control remoto, con lo que el dueño de la nave posee un dispositivo de llamada con el que la nave aparecerá en el punto donde el piloto, o el dispositivo de control, esté.

El tamaño de la nave es monoplaza y muy reducida de tamaño. No se encuentra preparada para realizar largos viajes ya que su capacidad de combustible es bastante limitada.

Naves de transporte, trailers y camiones poseen el nombre de **Dea Trups**. Naves de gran potencia que arrastran enormes containers por la galaxia. Los diseños de los **Dea Trups** varían según la marca, el modelo o la antigüedad que puedan tener, pero suelen ser vehículos con muy poca aerodinámica, de gran tamaño y no resultan espectaculares ni vistosos, aunque, si se decoran y se pintan, pueden resultar muy espectaculares y llamativos al igual que los camiones que conocemos en la actualidad.

Satélite casino. No se sabe si está fabricado sobre un satélite antiguo, o el dueño del casino fabricó expresamente un casino espacial, llegando así a la mayor extravagancia que se puede llegar.

El caso es que este satélite casino puede verse desde el planeta Marte y fuera de él. Una enorme ruleta es el reclamo, ya que la forma del casino es así. De grandes dimensiones y a todo lujo es este casino, el cual posee varias alturas, un hotel, y una descomunal sala en donde se pueden encontrar todos los juegos de mesa habidos y por haber, con lo que se convierte en un Las Vegas en el mismo espacio.

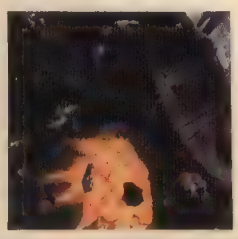


Otros Mundos

Toda la historia de la serie Cowboy Bepop, no transcurre en un único planeta, sino todo lo contrario: en la mayoría de los episodios por no decir en casi todos, nuestros protagonistas se encuentran en el vacío mar estelar dirigiéndose hacia un nuevo planeta, para repostar, capturar a algún mal elemento o simplemente para satisfacer una necesidad primaria de todos los hombres: llenar el estómago.

Asteroide Rainas.

Este asteroide no es una ciudad, sino más bien una inmensa mina en donde se extraen minerales, gemas y materiales necesarios para diversas cuestiones y funciones.
Desolado, sin atmósfera, ni vegetación alguna. Una enorme piedra llena de materiales necesarios que se extraen de ella. Largos tubos de conexión para el transporte y llena de agujeros, debido a la perforación.



Calisto.

Este planeta, el cual es llamado el planeta blanco, sufre unas temperaturas casi polares. Las gentes viajan con ropas de abrigo y mascarillas para evitar los fuertes vientos semi huracanados que corren por este helado planeta.
La mayor particularidad del planeta es la de la ausencia total de mujeres, con lo que la comunidad **Gay** es mucho más alta de lo normal. Las mujeres en el planeta pueden contarse con los dedos de la mano y los hombres que siguen con inclinaciones heterosexuales pagan auténticas fortunas a cambio de los placeres carnales de una mujer. Aunque la violencia suele ser lo más probable para conseguir el propósito sexual.
Las ciudades son grandes y sus edificaciones no suelen superar los diez pisos de altura. Fincas muy del siglo XX, sin demasiados lujos y bastante desérticas las calles, en cuestión de concurrencia de gentes.
Calisto es un planeta en el que los forajidos y buscados encuentran un refugio, ya que mucha cantidad de los que allí habitan el planeta, tienen o han tenido problemas alguna vez con la ley.
Un buen lugar para hacer sucios tratos y pasar productos del mercado negro con más facilidad y mayor seguridad, ya que la vigilancia policial en el planeta es casi nula, por no decir inexistente.

Ganymedes.

Planeta natal del **Mastín** que nunca deja escapar a su presa, **Jet Black.**
Es un planeta llamado el planeta azul. Es de un tamaño aproximado a la Tierra, quizás un poco menos. Se encuentra lleno de agua y sólo se pueden ver escasas islas naturales llenas de vegetación.
Lleno de puertos y con gran cantidad de pesca, animales característicos de allí como el **Ratón Marino** y lugar perfecto e ideal para tomar el sol y darse un buen chapuzón en sus aguas azules y escasamente contaminadas.
Las ciudades suelen ser islas artificiales y conectadas por enormes y larguísimos puentes carretera.
El clima es bastante óptimo aunque la humedad es constante y se puede ver fácilmente en el planeta ya que donde no hay agua el musgo y la vegetación en exceso es lo más abundante y destacable.

La Tierra.

Después de la explosión en la **Luna**, del puerto dimensional y de liberar el espacio en fase diferencial, la tierra fue también seriamente afectada por la explosión que devastó la mayoría del planeta convirtiéndolo en un lugar desolado, desértico e inhabitables.
La mayoría de las ciudades se encuentran en zonas subterráneas, a pequeñas

excepciones de un sector mínimo del planeta que no sufrió la desolación tan radicalmente como el resto.
El planeta esta rodeado por un cinturón de asteroides gravitatorio que comparte el espacio con el sin fin de satélites artificiales que la tierra tiene en el exterior.
La tierra ahora no es el mejor lugar para vivir, pero si un lugar de visita obligada de cualquier turista que se precie, ya que posee más interés histórico que cualquier otro de los planetas.
La temperatura a aumentado y la lluvia es tan escasa como la vegetación.
La mayoría de los residentes del planeta se encuentran muy morenos debido a la exposición solar. La escasez de recursos propios tampoco la convierte en un buen lugar para el comercio, pero si es un buen escondite para alguien que este buscado y más por un cazarecompensas.

Marte.

Planeta natal de **Spike**. Este planeta es de aspecto rocoso y árido. Su ciudad principal se encuentra en un cráter. Esta ciudad, que destaca por su inmensa tecnología y su gran cantidad de comercios y lugares de recreo. La ciudad, dispone de un servicio de tren que la recorre de cabo a rabo. Luego las edificaciones de gran tamaño, que son muy abundantes en la ciudad, suelen superar los 20 pisos y en su ático se suelen encontrar, numerosos, parques, piscinas y lugares de recreo. En cierta forma y el que a tenido la oportunidad de jugar a un juego llamado *Sim City 2.000*, esta ciudad, nos recuerda a las megaciudades del juego. En esta ciudad se desenvuelven un montón de historias en la serie.
De edificios altos, como ya he dicho, con gran cantidad de población y uno de los planetas, más ricos y con mayor tecnología, del sistema solar. Se dice que el planeta **Marte** es un lugar idóneo para vivir, ya que en el nunca falta de nada, pero se puede decir que es mentira, los pobres, son , muy pobres y los ricos, son inmensamente ricos. La pobreza es participe en cualquier rincón del planeta y en cualquier ciudad que visites, de todas maneras la majestuosidad de los altos edificios y las metrópolis de ciudades la convierte en un paraíso, aunque como se dice las apariencias engañan.

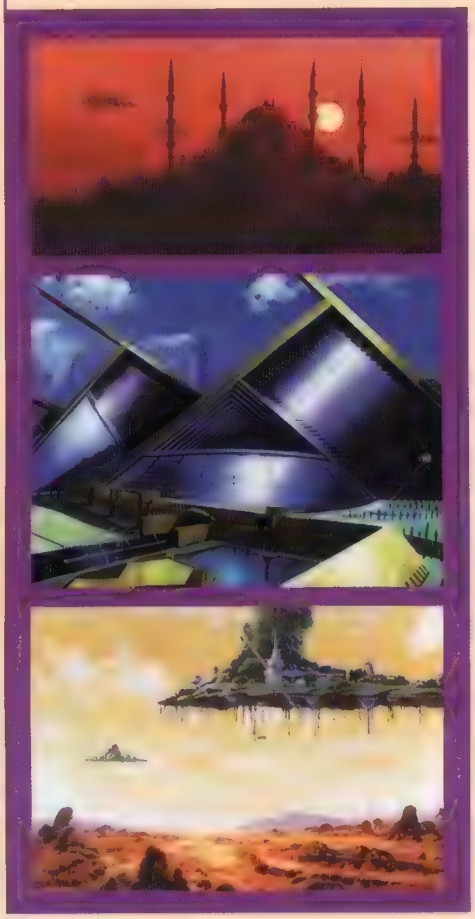
Venus.

Es un planeta bastante extraño, con escasa vegetación y algo desértico. Poseen poco suministro de agua ya que los lagos que tienen son artificiales, y han sido construidos por los hombres. Las ciudades son bastante grandes, aunque las edificaciones son numerosas pero de escasa altura. Los techos de casi todas ellas son abovedados, con forma de cúpula, y nos recuerdan al planeta en donde nació el protagonista de **Star Wars** el planeta de **Tatooine**.
De todas maneras las ciudades principales tienen edificaciones más altas, y el nivel de tecnología es bastante elevado.
Este planeta se encuentran numerosos cementerios de naves y basureros, ya que el tamaño de su planeta y las escasas ciudades lo hacen un lugar ideal para estos productos.
Una de las particularidades de este inhóspito planeta es el síndrome de **Venus**, una enfermedad de numerosos síntomas, fiebres, mareos, sudores, perdidas de conocimiento, que no son mortales pero necesitan tratamiento de inmediato.
El tratamiento de esta enfermedad planetaria es caro pero no incurable. El poder medicinal de esta cura lo posee una planta que solo crece en este planta la **Grey Ash**. Escasa, muy delicada y protegida, para evitar su pirateo.

Titán.

Es un planeta desértico, de un tamaño aproximado a la luna terráquea, lleno de dunas y dssiertos infinitos. Cada dos por tres se presentan duras tormentas de arena. Los refugios son subterráneos y después de las largas batallas la vida en el planeta resulta casi imposible. La vida, tanto animal, como vegetal es inexistente y por eso se realizó esta guerra en el planeta. Su atmósfera pese a que es muy parecida a la de la tierra, resulta un poco más pesada de respirar por la arenas y sus tormentas.

Daniel García



SPACE COWBOY BLUES
(El Blues del Cowboy del espacio)

La más buscada.

Si hay algo que brilla con luz propia en la BSO de *Cowboy Bebop* es su compositora, la bienamada y admirada, treintañera (soltera) y polifacética Yoko Kanno. Haciendo hincapié de nuevo en su ya conocida tendencia a abarcar todos los terrenos y estilos musicales, Yoko Kanno vuelve aquí a sus inicios, tomando de nuevo su estilo predilecto, el Jazz, y dándole forma hasta convertirlo en la parte más importante de esta BSO. En sus comienzos de «forajida» en la escena musical, y junto a *Tetsu 100%*, el primer grupo del que formó parte, interpretaba Jazz a cargo del teclado. Pues bien, en esta BSO y bajo el nombre de *Seatbelts* realiza la misma función con unos resultados más que estupendos, aparte de la composición y arreglos de todos los temas, por supuesto. También es conocida por todos la costumbre viajera de la que hace gala cuando ha de componer alguno de sus trabajos, a Varsovia con *The Vision of Escaflowne*, a Polonia con la Warsaw Philarmonic Orchesta en *Brain Powerd*, y esta vez París, New York y New Jersey, en los que se han interpretado, grabado y mezclado algunos de los temas de la serie.

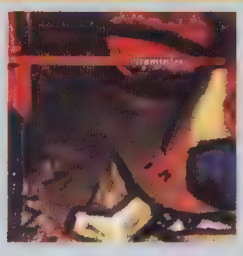
Antes de continuar sería interesante aclarar qué significa BEBOP. Bien el «Bebop» es un estilo radicalizado del jazz, el swing y el foxtrot entre el 1920 y el 1940 y que con el tiempo fue cambiando y convirtiéndose en un estilo de jazz sin instrumentación, en el que los «vocalistas», hacían a la vez de instrumentos. Este estilo solía estar cargado de sentimiento, puesto que eran las propias voces de los solistas los que daban todo el cuerpo a la canción. En cierto modo, el título de «Cowboy Bebop» sería una especie de (y no os riáis todavía) «Canción triste del Cowboy», por asi decirlo, y no tiene nada que ver con policías... ^_^! sino que se refiere a una canción de ese estilo dedicada a los «Cowboys espaciales». Sinceramente, me quedo con el título que tiene... «Cowboy Bebop» suena bien, ¿no?.

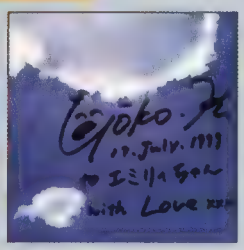
Actos Delictivos.

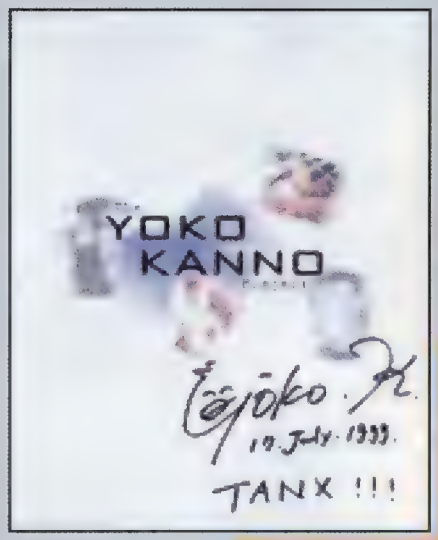
Hay algo muy especial tanto en la serie como en la música de Cowboy Bebop, y es el aspecto «retro-setentero» que presentan ambos. Curiosamente, la acción se desarrolla en el 2471 (lo cual no parece precisamente una casualidad). El Jazz, el Blues y los estilos de sabor antiguo, con nuevas ideas se hacen presentes en esa BSO, con una Yoko Kanno haciendo lo que a ella le gusta. De hecho son varios los estilos que se dan cita en esta magnífica banda sonora. El ya mencionado Jazz que está muy presente en todos los lados del anacrónico universo Cowboy Bebop, el Blues, parte importante también, incluso «Funky setentero televisivo» como el caso del Opening, Heavy Metal e incluso... ¡un Vals!. Comentaremos, como es de costumbre, algunos de los temas a destacar de la serie.

Empezando por posiblemente el mas amado de todos, *Tank!*, tema de corte Jazz, fusionado con funky televisivo al estilo de «El santo» o «Misión Imposible» que hace honor al opening de esta serie. Sinceramente, si era un aspecto *retro* el que querían darle al opening, lo ha conseguido del todo, y este tema le ha dado el toque final, posiblemente a los «otakus» más veteranos (para que no se enfade nadie) ^_^! les resulte familiar ese estilo y lo comparen con el opening de alguna serie que de pequeños pudieran ver. Existen dos remixes de este opening, uno de ellos es *THE POWER OF KUNG FOOD REMIX*, que no se trata más que de una versión algo más lenta, aunque con mayor percusión, y llena de efectos especiales y voces de la propia serie. El otro, es un remix de Luke Vibert, que forma parte de «*Cowboy Bebop : Remixes - Music for Freelance*» del que haremos un inciso especial. Siguiendo con el estilo retro televisivo, continuamos con *Rush* que mantiene el estilo de su prima-hermana, y que cerrando los ojos nos resulta realmente fácil imaginarnos cualquier casino de Las Vegas (o del cinturón de asteroides) con un

ambiente parecido. En Rush, el cuarteto de saxofones que forman parte de los «Seatbealts» hacen una magnífica interpretación de un veloz y fugaz «Jazz de acción». «Bad Dog No Biscuits» tiene todo el aspecto de ser el opening que merecería un misterioso agente internacional como por ejemplo... el Superagente 86, con ese «gustillo» de una situación de acción, con un cambio de estilo a lo «Blues Brothers» algo que hay que escuchar. «Cat Blues» sin embargo, es un jazz algo más clásico y calmado, también interpretado por los «Seatbelts», con su clarinete, su bajo y su minimalista percusión de costumbre. «Cosmos» es el nombre de un solo de trompeta melancólico, interpretado por Steven Bernstein de New Jersey en el estudio Van Gelder, uno de esos temas en los que Yoko Kanno ha viajado (más por placer que por trabajo, según ella misma dice en entrevistas) para grabarlos. Ya que hablamos de solos y minimalistas, es el momento de hablar sobre «Spokey Dokey» y «Forever Broke». Cuatro minutos de armónica y guitarra en un blues muy real para el primero, y tres minutos y medio de «blues desértico» a cargo de una única guitarra. A París se desplazó para interpretar a los mandos del teclado «Space Lion», un tema de tintes melancólicos, con un estilo entre el New Age y la música Etnica, con un acabado perfecto y con la interpretación de hasta cinco percusionistas en total. Me recuerda en algunos aspectos al «Love Theme» de Vangelis para la BSO de Blade Runner. Algo que me dejó sorprendido cuando lo escuché es el tema numero 8 de la OST 1, «Waltz for Zizi». Como su nombre indica es un vals lento, con un toque ligeramente afrancesado y muy melancólico que se sale un poco del estilo de la BSO, pero teniendo en cuenta los antecedentes de la compositora, sinceramente... no me extraña. Y hablando de antecedentes, «Pia







no Black» es una caótica fusión entre Jazz y un estilo no reconocido por mi persona, en el que Yoko Kanno deja de nuevo aflorar sus mas excéntricos sentimientos, como ya hiciera con «Brain Powerd». Otro de los experimentos de nuestra compositora es «The EGG and I» en el que se dan cita las percusiones tribales africanas, las flautas y gaitas escocesas, las guitarras raspeadas del blues americano, en una mezcla con un resultado que llega al punto casi cómico, pero con una excelente calidad de orquestación, sin emabargo en «The EGG and YOU» la compositora ha puesto un Jazz muy normal y casi sin alterar a modo de contrapartida de su hermano gemelo. Como el caso de «Digging my Potato», en el que esta vez, mezcla la percusión tribal y la armónica clásica del blues. «Car 24», «Too God Too Bad» y «Felt Tip Pen» son temas que llevan un mismo estilo impregnado en cada una de sus notas, son una fusión entre Jazz ambiental y con toques de blues, muy tranquilo y perfecto para algunas situaciones específicas, interpretado de nuevo por «Seatbelts». Al igual que «Gateway» otro de los temas de Jazz clásico interpretados por los mismos. «Rain» es una de las mejores composiciones con las que cuenta «Cowboy Bebop», con un estilo que recuerda en mucho a los «Queen», la letra de Tim Jensen, con el que ya ha colaborado en *Brain Powerd*, y la voz quebrada de Steve Conte, hacen de «Rain» una canción para tener muy en cuenta, y que podría ser el deleite de muchos de los amantes de la buena música. Como ya hiciera en «Brain Powerd» con «Music Box», «Memory» no se trata más que de una sintonía de caja de música, sin nada más en especial que destacar. «Don't bother none» es uno de esos temas de blues que todos estamos acostumbrados a escuchar en el que una solista de voz quebrada habla de sus desventuras en una vida sin color... al puro estilo del Blues, por supuesto, en el que dos guitarras, una armónica y una casi inapreciable percusión de estilo jazz nos acompañan durante la duración del tema. Un buen tema de jazz, es tambien «Wan't it all back» en el que Mai Yaname en un inglés muy bueno, y con una buena letra nos interpreta un Jazz algo fusionado con J-Pop que a mí personalmente me ha encantado (...y teniendo en cuenta que mí no me gusta mucho el J-pop) ^_^! Uno de los temas que consiguió ponerme la piel de gallina (como ya lo hizo «Arcadia» en Escaflowne) fue «Shining Sea» un tema de jazz lento muy melódico con cuarteto de saxos y la increíble e impresionante voz de Tulivu-Donna Cumberbatch, que me dejó realmente encantado con su cálida y hechizante interpretación. Simplemente impresionante.

Hablemos ahora de los temas que distan un poco del estilo de «Cowboy Bebop». Empezando por una de mis preferidas «Fantaisie Sing», una pista de Drum'n'Bass, que hace tiempo que promulgo, que hace a la vez de magnífico sustituto del más elegante jazz. Un, por así decirlo, modernizado jazz con algo de soul y la interpretación en francés de Carla Vallet. Si realmente hay un tema que se escapa del espectro de «Cowboy Bebop» ese es «Live in Baghdad». Auténtico Heavy Metal, del que solo los nipones son capaces de hacer... en este caso nuestra afamada nipona. Aderezado por la voz de Endo Masaaki, no encontramos ante un tema que no entra dentro de lo típico precisamente. Cambiando radicalmente de tercio, no hallamos con «ELM», un tema de guitarra y vocalista con un tinte ligeramente céltico que hace las delicias de algunos de los que gustan de la música melódica. Otro también realmente melódico es «Green Bird», que bajo la voz de la misma Gabriela Robin, y con el único acompañamiento de unos coros y un piano hacen un precioso tema que parece cantado en Francés, pero del que no nos podemos fiar, pues según la propia autora, muchas veces ha utilizado homónimos de lenguaje como el caso de «Santiu» de Macross o «Medicine Eater» de Escaflowne. También un poco fuera del contexto de la BSO, pero muy de acuerdo con la serie, «Bindy» trata un tema de zoco árabe muy típico y en cierto modo mediocre, y del que tampoco se necesita pedir demasiado. Comentemos algunos de los temas cómicos que nos podemos encontrar en Cowboy Bebop. «American Money», es la sintonía de *BIG SHOT*, el show para cazarecompensas que todos estos ven para poder dar caza a los pillastres de turno. Se trata del típico tema de salón del oeste, con sus banjos repiqueteando e incluso sonido de juerguistas de fondo y tintineo de maquinas registradoras. Otro de los temas es «Cats on Mars» que tiene un estilo parecido al «Cats delicacy» de Escaflowne (y no sólo en el nombre) y que está interpretado por la propia Yoko Kanno como vocalista bajo el pseudónimo, por supuesto, de Gabriela Robin.

He pensado que el disco de «*Cowboy Bebop : Remixes - Music for Freelance*» debería tener un comentario algo aparte, puesto que es algo que me ha sorprendido, debido a que se trata de remixes de canciones de la serie, hechas por gente que no tiene nada que ver con la producción de ésta y, es más, que no tienen nada que ver con la escena del anime. En un principio, el CD ha sido grabado como si la emisión de una radio pirata se tratase, concretamente «Radio Free Mars», locutada por Peter Duimstra, que con su realmente quebrada voz hace de entendido musical de la época, habiendo además hecho Jingles para la radio como si ésta existiera de verdad. El primer tema que nos ofrece es el remix de Luke Vibert del opening. En este remix de *Tank!* con mayor dinamismo y velocidad, nos encontramos ante una versión algo más electrónica y que sinceramente no estaría fuera de sitio en el opening real. El remix de «Forever Broke» realizado por *Fila Brazillia*, nos ofrece algo más electrónico y menos melódico aunque consiguiendo un resultado que me atrevería a catalogar como mejor incluso que el original, incluso con más elegancia. En cuanto al «Cats on mars» remezclado por DMX Krew, pues... sinceramente no le encuentro casi diferencia, aunque la verdad es que debe ser bastante difícil intentar remezclar algo tan... ¿simple? ^_^! Elegancia electronica es lo primero que se me ocurre al escuchar el «Piano Black» remezclado por Ian O'Brian. Algo realmente curioso me pareció lo que hizo Ian Pooley con el «Fantaisie sing» en el que ha dado la vuelta a las tornas, convirtiendo un tema de Drum'n'Bass en una especie de BossaNova electrónica, algo realmente curioso. Realmente me sorprendí cuando vi el nombre de alguien tan reconocido mundialmente como 4 Hero, remezclando temas de Yoko Kanno. 4 Hero resulta ser una de las cabezas más importantes del Drum'n'Bass a nivel mundial y realmente se nota en la elegantísima aunque algo repetitiva remezcla del Space Lion. Este es un CD que, por qué no, podrian adquirir los amantes de la música electrónica perfectamente.

En general una BSO que me ha conquistado totalmente, a mí, y a mucha gente de la que conozco. Una vez más, Yoko Kanno deja su nombre grabado en la escena musical nipona con letras de oro.

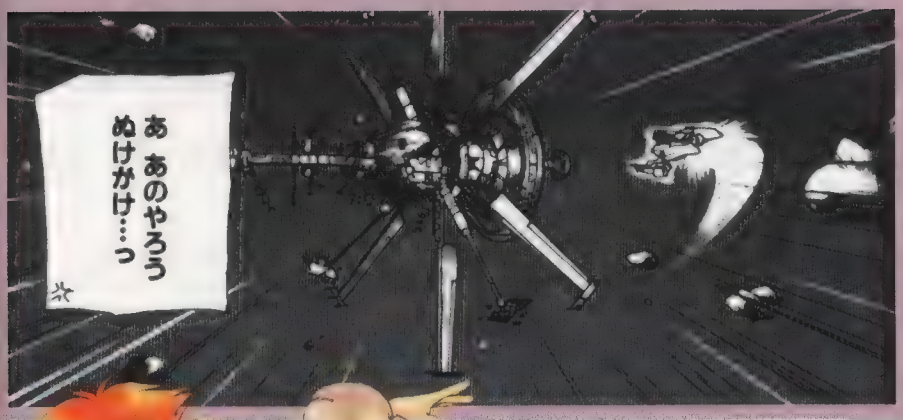
Rufino Acosta

EL MANGA

Como nunca me cansaré de repetir, es muy raro que de una serie de anime que obtenga tanto éxito como Cowboy no hayan sacado una versión sobre papel, por lo que no ha sido de extrañar que Asuka Comics haya editado un manga de la serie a principios de 1999. La obra ha recaído gráficamente en Yutaka Nanten, un autor poco conocido pero que ha demostrado tener la capacidad suficiente para encargarse del asunto. Los autores y guionistas de la serie de Bebop también han participado, supervisando todo el asunto para que no se salga demasiado por derroteros, y asegurar que el resultado final será fiel a la trama planteada por Cowboy Bebop, o al menos en lo que se refiere al guión.

El manga, del que de momento han aparecido tres tomos, sigue exactamente la misma estética que la serie. Pasa completamente de un guión contínuo y definido para embarcarse en pequeñas aventuritas autoconclusivas, protagonizadas en cada caso por un personaje distinto. Es más, de hecho es mas exclusivista que la propia serie, ya que, si en ésta muchos de los episodios tenían protagonismo compartido, en el manga de Nanten suelen aparecer los personajes por separado, contando sus vivencias en los períodos "vacacionales" entre captura y captura. Normalmente, siempre aparece algún personaje principal que mezcla su vida con la de nuestros protagonistas, y el desarrollo de esos sucesos son los que configuran la historia. Por cierto, no son en absoluto historias aparte de la serie de animación, pero sí son guiones nuevos y originales, aunque tomando como base premisas que únicamente se han explicado en la serie de animación. En cierta manera, incluso podríamos considerar que son sucesos que transcurren entre episodio y episodio del anime, siendo completamente compatibles con la versión animada como subhistorietas. El guión de los capítulos no está mal, pero muchas veces se queda un poco corto con lo que debería ser. Otras veces, como cuando Faye tiene que enfrentarse en una partida de póker a su propia maestra para decidir si la capturaba o no, los episodios gozan de un interés especial ya que revelan más de los pasados de los personajes de Bebop. Eso sí, no esperes en absoluto una trama central interesante, ni a Vicious dando por saco a los protagonistas, sino tan solo un elenco de situaciones nuevas para unos protagonistas que ya conoces y que sabes como actúan. Por desgracia, mi mayor queja es que no tocan para nada la relación entre Faye y Spike, aunque supongo que semejante punto se está reservando para la película. Lo único que se agradece es que haya capítulos dedicados a Ed, ya que si ni siquiera en el manga se le da importancia, hubiera sido confirmar que es una excusa de personaje para gastar bromas infantiles y atraer al público de menor edad.

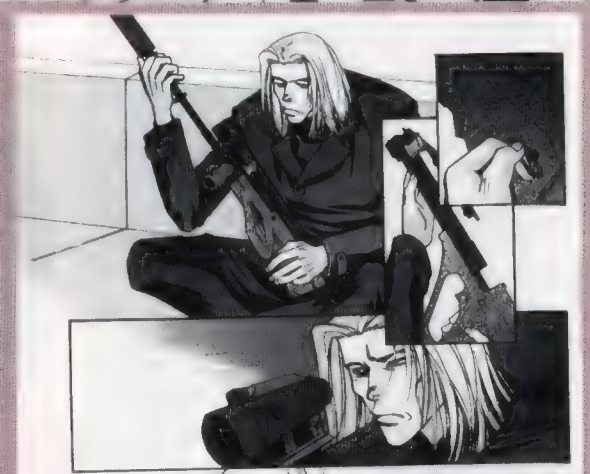
Ahora vayamos por el apartado gráfico, del que se pueden decir muchas cosas buenas y malas. La verdad es que Yutaka Nanten es un dibujante bastante decente, cuyo mayor logro es sin duda el haber hecho un comic con una buena narración y fácil de seguir. Su estilo de dibujo es un poco sucio, pero es bastante atactivo a la vista, no tanto cuando lo ves por primera vez sino cuando vas leyendo página a página. Nanten ha conseguido clavar a los personajes principales de Bebop, y se nota que los tiene muy practicados, aunque le falta cierto nivel de gracia especialmente con Spike y Faye. Cosa aparte son el resto de los personajes que aparecen en el manga, cuyos diseños dejan bastante que desear tanto en composición como en acabado, como si el autor no se preocupase demasiado por ellos centrándose mucho más en lo que le interesa, los cuatro personajes centrales de Bebop. Aparte de eso, Nanten utiliza con bastante correción las tramas, aunque hay que reconocer que tampoco se preocupa excesivamente por ellas, utilizándolas simplemente para cubrir escenarios y no tener que dibujarlos. Hasta aquí era lo bueno (a pesar de que también se ha colado alguna crítica), y ahora vayamos por la parte negativa. Por desgracia, Nanten no es un autor que utilice demasiados detalles en su trabajo, y la verdad es que muchas veces te quedas con la sensación de que si sumas este hecho a su estilo de dibujo sucio, Cowboy Bebop no es un comic que merezca demasiado la pena. El uso de las tramas en

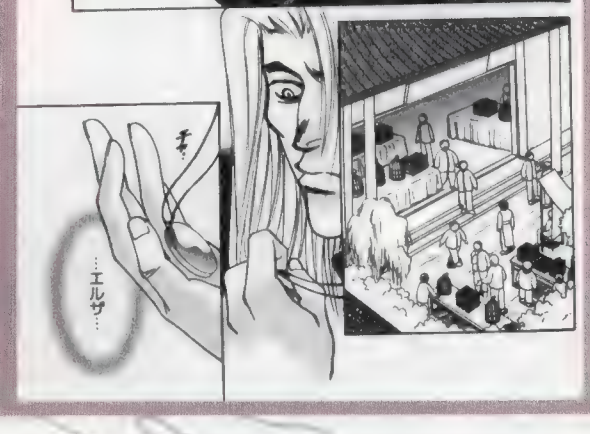


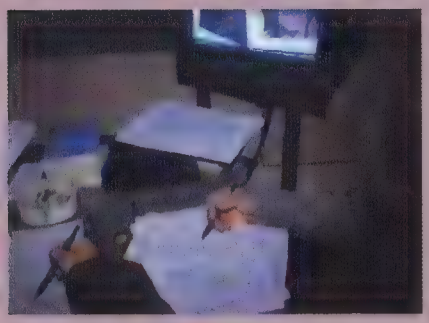
lugar de los escenarios empobrece un poco el manga, especialmente porque se abusa demasido de su uso, y las expresiones de los personajes tampoco están demasiado logradas. No es que estén mal, simplemente le falta algo de gracia. Es cierto que esta parece una crítica totalemnte destructiva y, si lo miras críticamente, Bebop es un comic que no está mal gráficamente, pero si has vistos episodios animados te percatas eneguida de la enorme pobreza que tiene en comparación con la serie, en los que los personajes son bastamente expresivos y cuya calidad final supera a casi todas las series del momento.

En definitiva Cowboy Bebop es un manga bastante decente, y cualquier persona que siga la serie disfrutará muchísimo con él, aunque quizás pueda sentirse un poco defraudado por el simple hecho de que te esperas más. No es solo por los problemas gráficos, que podrían ser fácilmente pasados por alto, es que simplemente te quedas con la sensación de que la única razón por la que ha salido el manga es por un punto de vista exclusivamente comercial, de sacar tajada con una serie de éxito que probablemente sus seguidores comprarán por simple afición. Este es precisamente también otro de los puntos negativos, ya que al contrario que otros mangas basados en series televisivas de éxito, como el de Evangelion, el manga de Bebop no se sostiene por sí solo, y es vital haber visto la serie y haber disfrutado con ella para que la obra de Nanten resulte realmente atractiva. Si no, te encontrarás con unos personajes a los que no conoces haciendo cosas sin demasido sentido (y es que la verdad, la peña de la Bebop tiene pecado) y comportándose de una manera, como mínimo, extraña. Es un buen comic, pero desde luego una obra como Cowboy Bebop merecía sin duda algo mucho mejor. Dudo mucho que aparezca en nuestro país, pero siempre es posible que alguna editorial se decida a sacarlo a raiz del éxito de la serie, que cosas y colecciones mas raras hemos visto por estos lares. De todos modos, si lo que buscas es una continuidad al final de la serie, búscala en la película, no en el manga...

Darkmind







D O B L A

las voces de cowboy bebop

En Japón, los dobladores son considerados grandes estrellas de cine, ya que el 70% de las películas japonesas son de anime. Los japoneses ven a estos actores de doblaje como los personajes que ven en la pequeña y gran pantalla. Personajes carismáticos que ven en sus series favoritas como *Gokuh,, Ranma*, *Lina Inverse*, *Rei Ayanami* o *Tetsuo*.

En España, los dobladores juegan un papel muy importante en el doblaje, ya que en mi opinión personal y en la de otros muchos, los actores de doblaje de nuestro país son realmente buenos.

Vemos esa maravillosa interpretación de *Ryo Saeba* en la serie de *City Hunter*, que supera con creces a la española, o las femeninas, como *Madoka, Kaori, Akane, Urdo, Bulma o Asuka Langley*, que consiguen darle todo su toque femenino, mezclando todo el humor y expresividad que los personajes tienen.

En España comenzamos la ola de anime con las series, pero no tardamos mucho en comenzar con películas, las cuales mantenían toda la calidad del doblaje de nuestras series. El único inconveniente, fue que al principio de la salida masiva con *Dragon Ball* del autor **Akira Toriyama**, seguida de series como *Saint Seya*, *Kimagure Orange Road, Macross* o la ya mencionada *City Hunter*. Todas estas series y los dobladores de estas, resultaban ser casi siempre los mismos, con lo que algunas voces nos recordaban a otros personajes de otras series distintas, ya que el mercado de doblaje aun no se había expandido para esta nueva avalancha. Pero eso ya no ocurre hoy en día debido al aumento de actores de doblaje, especializados en animación, convirtiéndose este oficio tan poco valorado, en la pieza central para que una serie o película de anime tenga o no tenga aceptación, ya que el doblaje en el anime representa un 50% del éxito.

Cowboy Bepop es una de estas series, que marcan, y aunque pueda parecer exagerado, su calidad de dibujo como el esmeradísimo y brillante trabajo de traducción, doblaje y tratamiento de sonido, cosas las cuales no podíamos dejar en el tintero. Con lo cual, ni cortos ni perezosos, y con un poco de ayuda de nuestros amigos, como la famosa canción de los *Beatles*, decidimos entrevistar a los responsables del doblaje y a su jefe.

En el mundo del doblaje existen dos tipos de actores. Uno de ellos son los dobladores de imagen real, actores de carne y hueso a los que no se les puede añadir más que la propia interpretación oral que el mismo actor. En cambio el personaje, de dibujos animados carece de ese tipo de interpretación con lo que es mucho más complicado, y a la vez más divertido de doblar.

Así comienza a comentarnos, **Juan Pera**, director de doblaje y actor, y sin pausa prosigue diciéndonos. *El dibujo es más creativo, ya que con él no existen unas pautas, como el actor de carne y hueso tiene. El personaje carece de alma y según el doblaje y*

D O R E S

la propia interpretación que el autor le dé, puede llegar a darle el carisma que necesita, para dejar de ser un dibujo y convertirse en el personaje deseado para la aventura. Se deja atrás lo de que no es real, ya que al darle vida, parte de la personalidad del actor va a parar al dibujo, transformándose en una persona viva y con más personalidad que algun que otro actor de Hollywood.

Juan Pera además de dirigir el equipo de doblaje y realizar los retoques, corregir fallos y realizar la elección de actores en el casting, es también doblador en la serie. Su voz, al oírla, es la del personaje principal de la serie, *Spike*. **Juan** ya había realizado trabajos de doblaje para películas de anime japonesas, e incluso en Walt Disney, después de un tiempo decidió coger las riendas del asunto y convertirse en coordinador jefe de doblaje. Ahora como jefe de doblaje en *Selecta Visión*, nos cuenta lo complicado y difícil que es doblar a los personajes de dibujos.

La elección del casting es de lo más complicado, ya que hay que buscar voces que concuerden con las japonesas, manteniendo siempre un estilo propio. En España, pese a que no están muy reconocidos existen un gran grupo de profesionales del doblaje, gente de muchísima calidad, que dobla tanto personaje real como dibujo animado. Fuera de nuestro país, tanto en Japón como en los mismos Estados Unidos, consideran la gran calidad de nuestros dobladores españoles y el tratamiento y cuidado que se le da al sonido en cualquier tipo de rodaje.

Gracias a toda esta nueva avalancha de series y películas de animación japonesa, han abierto mucho el mercado de los dobladores, con lo que esta profesión que antes no estaba muy bien remunerada, ha aumentado su listón, creando más escuelas de doblaje y muchas oportunidades a este atractivo mundo del doblador.

Pese a su conversación se encuentra esperanzador en la cuestión de trabajo de los actores de doblaje añadiendo y casi reiterando lo mismo de antes: *Hoy en día, y gracias precisamente al doblaje de este tipo de películas, los dobladores españoles comenzamos a adquirir algo de fama y renombre, con lo que gracias a eso las puertas de trabajo se encuentran mucho más abiertas que antes.*

El proceso de doblaje y sonido es largo y pesado. Sigue contándonos Juan.

Primero se nos traen los masters originales de la serie, con sus traducciones escritas. Después de ser doblados y retocados los textos al castellano, para que exista mayor sincronismo con los personajes animados, se realiza el Casting. En él se seleccionan las voces que más destaquen y mejor vayan con los personajes. Ahora toca poner las voces en la serie, luego se unen con los efectos de sonido y por último se le añade la banda sonora, todo un trabajo que hay que supervisar para que esté perfecto.

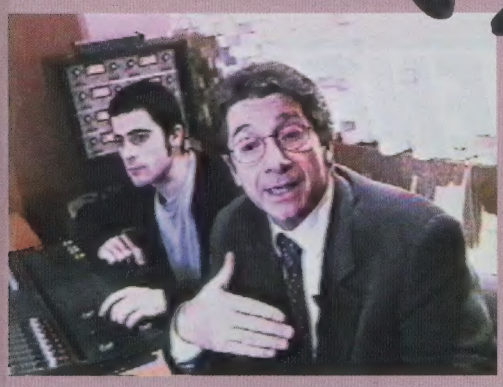
Es difícil estar interpretando durante más de un minuto entre agónicos jadeos a un personaje que se está muriendo, la verdad es que forzar la voz en determinadas voces cansa mucho, aunque no lo parezca. Este comentario de **Francisco Belda**, que interpreta la fuerte y ronca voz de *Jet Black*, que nos sigue diciendo. *No es fácil, interpretar como un doblador, ya que tu única arma y la única es tu voz, con lo cual hay que cuidarla y ejercitarla, de eso comemos.*

El personaje de Jet es muy interesante, un poco amargado, y demasiado serio en algunos momentos, pero quizás es el que da un toque serio a la serie, ya que Spike y Faye son dos desmadrados cabezas huecas.

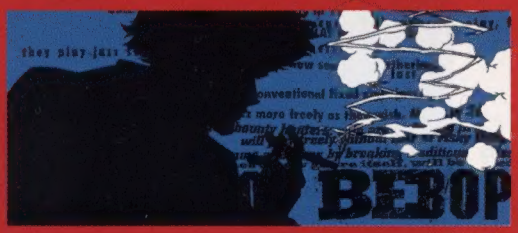
La dobladora de *Faye Valentine*, **Carmen Ambrós** nos cuenta: *El doblador necesita una gran habilidad de dicción y un mínimo de interpretación, aunque en mi opinión los actores de doblaje, que nos dedicamos más al mundo de la animación debemos tener más habilidades, ya que exige mucho más que la imagen real. En esta se interpreta mucho más para dar vida a unos personajes que carecen de voz y en sí de vida.*

Como dice Faye, estos dos son un rollo, no saben divertirse, además siempre triunfa una cara bonita de largas piernas en una serie como esta.

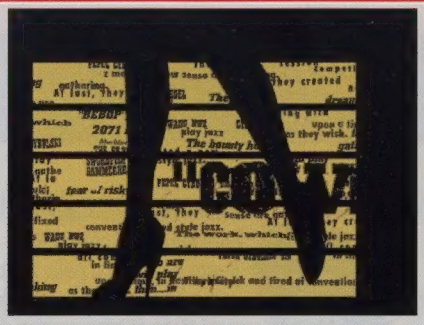
Daniel García

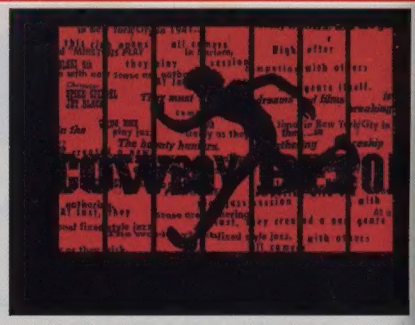


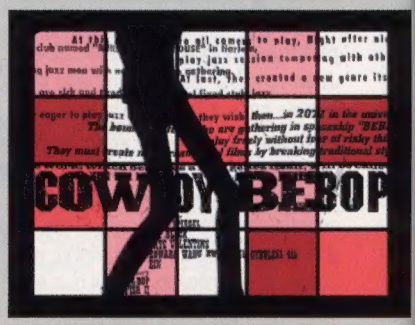
OPENING



B.S.O.: Tank!







ENDING

B.S.O.: See You Space Cowboy

CONTINUARÀ

VIA LAIETANA 29, 08003 BARCELONA TELF. 93 310 43 52 FAX 93 310 45 21

E-MAIL · **enric@intercom.es**

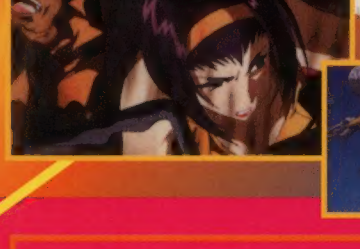
TENEMOS SERVICIO DE VENTA POR CORREO
SOLICITA NUESTRO CATÁLOGO
CADA MES TODAS LAS NOVEDADES NACIONALES Y DE JAPÓN

- ARTBOOKS
- MANGAS
- REVISTAS DE ANIME
- REVISTAS DE COMIC
- REVISTAS DE J-POP
- CD'S Y CD SINGLES
- TRADING CARDS
- MERCHANDISING...

NUEVOS VOLÚMENES
de los actuales nº1 en Japón

COWBOY BEBOP
colección de 9 vídeos
cada mes volumen nuevo

SERIAL EXPERIMENTS LAIN
colección de 6 vídeos
cada mes volumen nuevo



COWBOY BE-BOP ©1998 SUNRISE
Todos los derechos reservados

SERIAL EXPERIMENTS LAIN
© 1998 TRIANGLE STAFF/PIONER LDC,
todos los derechos reservados

WARNER HOME VIDEO

DYNAMIC IBERIA

OTAKU VISION

Selecta Visión

Calle Roma nº4, 08023 Barcelona
www.selecta-vision.com